Rivista + CD L. 9.900

PROV 500 e GEFORCE 2 GT

http://www.oldgamesitalia.net/

GIUGNO

PC ZETA

Computer & Videogiochi

DOGS OF WAR

La nuova era degli strategici in tempo reale

SPECIALE DA LOS ANGELES

La grande kermesse

MDK 2

Il grande ritorno di Kurt, Max e Dr. Hawkins

EURO 2000

Il calcio digitale secondo EA Sports

EPISODIO I: OBI WAN

La Lucas torna a fare sul serio con gli sparatutto 3D

Anno 7 • Numero 6 • GIUGNO 2000 • L. 9.900

edizioni studio vit

DOGS OF WAR • MARTIAN GOTHIC: UNIFICATION • ENEMY ENGAGED RAH-66 COMANCHE VS KA-52 HOKUM
TACHYON: THE FRINGE • MUSIC 2000 • LEMMINGS REVOLUTION • MDK 2 • EURO 2000
SOULBRINGER • SAMMY SOSA HIGH HEAT BASEBALL 2001 • FLYING HEROES • NASCAR 2000
MOTOCROSS MADNESS 2 • Q3 FORTRESS • ARMY MEN IN SPACE • TIGER WOODS PGA TOUR 2000
SIM CITY 3000 WORLD EDITION • IL MISTERO DI NOTRE DAME

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Basta con tutto 'sto casino!

Non è importante quanto alzate il volume, con gli altoparlanti Creative avrete sempre il massimo della qualità sonora. Creative vi offre una linea completa di diffusori acustici: sistemi surround per PC e Dolby Digital per DVD...anche i vostri vicini se ne accorgeranno!

Cambiate scheda audio!
Rimborsiamo fino a **80.000** Lire se scegliete Sound Blaster
VISITATE
WWW.EUROPE.CREATIVE.COM/PROMOZIONE

Live the experience
CREATIVE
WWW.EUROPE.CREATIVE.COM

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

HAI LA PASSIONE PER I VIDEOGIOCHI? QUESTA È UN'OCCASIONE DA NON PERDERE

CONTENT EDITORS

per Playstation, PC, Nintendo/Dreamcast, multiplayer

RUOLO ED OBIETTIVI

- messa in pagina dei contenuti
- interazione con strutture esterne per l'acquisizione e la trasmissione di informazioni e notizie
- una buona capacità di interazione con altre funzioni aziendali (es.: e - commerce)

PROFILO:

- età non superiore a 30 anni
- residenza a Milano o dintorni o disponibilità di trasferirsi nella zona
- ottima conoscenza del settore Playstation, anche per precedenti esperienze di lavoro
- conoscenza di Internet perché utente/giocatore, forte autonomia di gestione nei rispettivi ruoli di attività, con ambizione a saper dimostrare competenza nel proprio settore di responsabilità
- conoscenza dei settori relativi, per averli praticati direttamente come giocatori
- buona conoscenza dell'inglese
- militesente

Se sei interessato a condividere con noi lo sviluppo in internet dei videogiochi, invia il tuo curriculum

job@studiovit.com

Studio Vit

via Melchiorre Gioia, 61 - 20124 Milano

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

PCZ Giugno 2000 • Numero 62
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

zeta@studiovit.com

In Copertina
Dogs of War
Silicon Dreams - Take2 Interactive

PUBBLICAZIONE MENSILE REGISTRATA
Autoriz. Tribunale di Milano n° 14 del 14/1/95
prezzo di copertina L.9.900

EDITORE
Studio Vit Srl
Via Melchiorre Gioia, 61
20124 MILANO (MI)
Telefono: 02-39310514
E-mail: vit@studiovit.com

DIRETTORE RESPONSABILE
Riccardo Albini
ralbini@studiovit.com

COORDINAMENTO E PRODUZIONE
Alberto Rossetti
arossetti@studiovit.com

EDITOR
Matteo Camisasca
scamu@pianetaossola.com

DEPUTY EDITOR
Simone Soletta

RESPONSABILI CD
Alpidio Melchionna - Walter Mantovani

RESPONSABILE HARDWARE
Davide Giulivi

HANNO COLLABORATO
Giancarlo Alessandrini, Vincenzo Beretta, Raffaello Rusconi, Jacopo Mauri, Ugo Laviano, Elena Avesani, Alessandro Gori, Sebastiano Pupillo, Gabriele Ciaccasassi, Luca Cominelli, Daniele Dellafiore, Roberto Aresu, Alessandro Billeri, Mauro Buti, Alessandro Longo, Lorenzo Antonelli, Amedeo Rabottini, Fabrizio Degni, Daniele Borgna, Gianluca Loggia, Antonino Tumeo, Andrea Maderna, Andrea Babich, Alessandro Martini, Alessandro Casini, Paolo Besser

PROGETTO GRAFICO
Luca Patrian
GianVittorio Cutri

COORDINAMENTO GRAFICO
Giancarlo "Giankarlino" Pasquali

IMPAGINAZIONE
Valentina Bianchi
Joint srl - Milano - Tel. 02-6706695

EDITING E REDAZIONE
GamesIdea s.a.s. - Tel. 0324-46815
E-mail: scamu@gamesidea.com

FOTOLITO
Joint srl - Milano - Tel. 02-6706695

STAMPA
Valprint srl
via San Maurizio 171
Brugherio (MI)

DISTRIBUZIONE PER L'ITALIA
SO.DI.P./ Angelo Patuzzi
Via Bettola, 18
20092 Cinisello Balsamo (MI)
Tel. 02/660301

ARRETRATI
Arretrati: L. 19.800
Pagamento a mezzo conto corrente postale n.17200205, oppure a mezzo assegno/vaglia postale intestati all'editore.

UFFICIO PUBBLICITÀ
Marco Trabucchi
Tel. 02/67380385

LE ONDE SONORE CHE HANNO ESPANSO LA MENTE DELLA REDAZIONE SONO STATE FORNITE DA "Irene la grande cantante degli Aqua" EMESSA DALLE ONDE DI RADIO JOINT 10000.600 fm

© 2000 Studio Vit

Editoriale

Con cosa giocherà Lorenzo?

È un numero proiettato in avanti, verso il futuro, quello che vi aspetta nelle centoventotto pagine che tenete in mano: pur non sacrificando spazio e numero di recensioni e mantenendo le consuete undici pagine di Mondo Bit, s'è fatto largo a un ampio reportage da quel di Los Angeles, dove il nostro prode inviato Soletta ha visto in anteprima, toccato con mano e saggiato, sprazzi di quel che ci attende in fatto di divertimento digitale. Fiera dopo fiera, anno dopo anno, l'impressione è che le software house, pressate da publisher sempre più esigenti e attenti al portafoglio, tendano a giocare sul sicuro: quel che si profila all'orizzonte sono mille seguiti (*Red Alert 2*, benché benvenuto, è un caso emblematico), nuovi titoli, ma plasmati su concept ben affermati (*Warcraft III* - che è pure un seguito - tanto per sparare sulla Croce Rossa) e in generale tanto, tanto già visto, od ormai scontato (la linea EA Sports su tutti). Con ciò non si vuole essere pessimisti: PC Zeta ama giudicare i titoli per quello che sono ed è certa che fra i tanti numeri "2", "III" o "2001" ci saranno parecchi giochi, capaci di catturare la nostra attenzione e di regalarci divertimento e nuova passione per il giocare digitale. Inoltre lo slancio vitale della creatività non è morto e sicuramente fra i passati inosservati della grande kermesse di Los Angeles (dove, è bene ricordarlo, impera il marketing e le grandi vetrine delle major del videogioco), fioriranno a tempo debito deliziose sorprese. Allargando lo sguardo oltre il PC, Los Angeles è stata la prima occasione in cui la PlayStation 2 ha mostrato cose degne di nota e ciò fa pensare che al lancio europeo (fine ottobre) avremo la possibilità di affiancare al PC un piccolo gioiello tecnologico con del buon software a corredo. Sempre sul fronte console, l'E3 ha riaffermato l'incognita di Microsoft e del suo X-Box: punto di domanda per i colletti bianchi Sony, che mentre si chiedono quanto potrà far del male alla loro scatoletta nera, si preparano a X-boxizzarla (con Hard-disk e modem) al più presto. Punto di domanda per molti utenti PC che vedono nel fattore X di casa Gates una minaccia o, su tutt'altro fronte, una buona novella, che potrebbe essere utile per giocatori e sviluppatori come "piattaforma minima di riferimento". Lasciamo il futuro e concentriamoci sul presente: voltate pagina e godetevi il frutto del nostro lavoro, pensato e preparato per voi.

Matteo Camisasca

Dedichiamo con affetto questo numero di PC Zeta a Giankarlino, al neonato Lorenzo e a tutta la sua famiglia.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

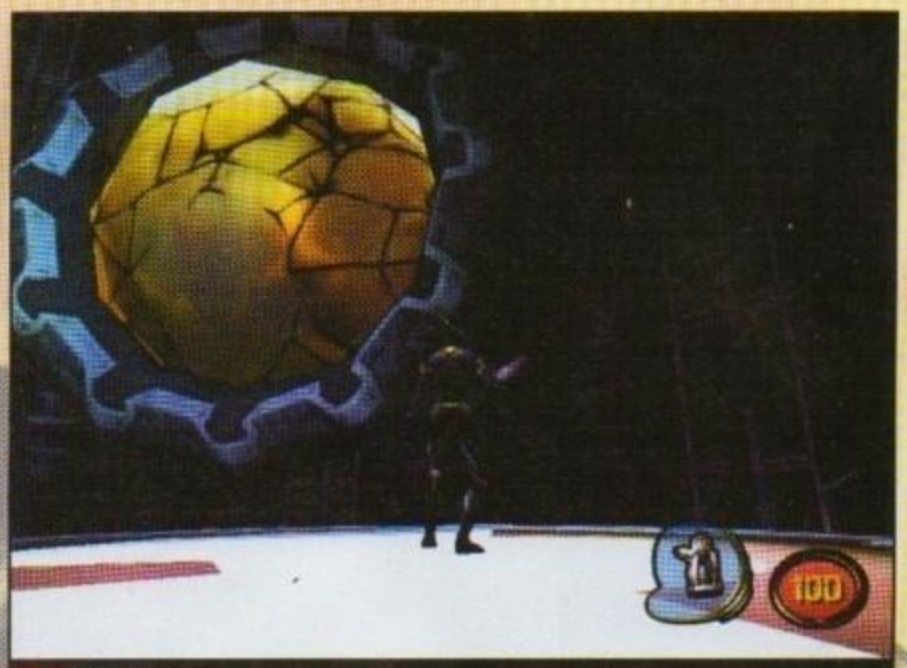
http://www.oldgamesitalia.net/

NEL CD

Nel CD allegato alla rivista, oltre ai demo dei giochi del momento troverete una marea di utilities e di patch per i vostri giochi e per il vostro computer. Oltre a numerosi aggiornamenti per i programmi che avete installati sul vostro hard disk.

NON PERDERE I DEMO E I VIDEO DI...

DAIKATANA
DOGS OF WAR
LEMMINGS REVOLUTION
NASCAR LEGENDS
HALO
COMMANDOS 2



76 MDK 2

50 ALONE IN THE DARK THE NEW NIGHTMARE

90 MOTOCROSS MADNESS 2

PCZETA Computer & Videogiochi

SOMMARIO

RUBRICHE

3 EDITORIALE
6 PCZETA MAIL
11 MONDO BIT
22 OPINIONI
27 SPECIALE E3
100 BORSINO
102 ALTER EGO
104 INTERNET VILLAGE
108 HARDWARE
118 NEL CD
120 TRUCCHI E SOLUZIONI
126 GABOLE
128 ULTIMA PAROLA

ANTEPRIME

44 STAR TREK VOYAGER: ELITE FORCE
48 EPISODIO I: OBI WAN
50 ALONE IN THE DARK THE NEW NIGHTMARE
52 LOOSE CANNON
54 MECHWARRIOR IV
56 IN COLD BLOOD

PROVE SU SCHERMO

60 DOGS OF WAR
64 MARTIAN GOTHIC: UNIFICATION
66 ENEMY ENGAGED RAH-66 COMANCHE VS KA-52 HOKUM
70 TACHYON: THE FRINGE
72 MUSIC 2000
74 LEMMINGS REVOLUTION
76 MDK 2
80 EURO 2000
82 SOULBRINGER
84 SAMMY SOSA HIGH HEAT BASEBALL 2001
86 FLYING HEROES
88 NASCAR 2000
90 MOTOCROSS MADNESS 2
92 Q3 FORTRESS
94 ARMY MEN IN SPACE
96 TIGER WOODS PGA TOUR 2000
98 SIMCITY 3000 WORLD EDITION
99 IL MISTERO DI NOTRE-DAME

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IL VADEMECUM DI PCZETA

I redattori di PCZeta ricevono dagli sviluppatori le copie dei giochi da recensire, copie che non sempre sono corredate da scatola e manuali, ma che sono considerate definitive dagli sviluppatori stessi.
Un redattore di PCZeta prova il gioco a fondo prima di scrivere la recensione anche se, spesso, tempi redazionali stretti possono impedire al recensore di finire il gioco nei tempi previsti. Ciononostante una recensione presente su queste pagine è sempre accurata e basata su impressioni dirette di gioco. Materiale che non consideriamo definitivo o meritevole di una recensione viene utilizzato per scrivere anteprime, posticipando la recensione del titolo in questione.

LA RECENSIONE

IL TESTO

Il testo è sezione più importante della recensione, l'ambiente in cui il recensore sviscera le caratteristiche salienti del gioco e le sensazioni che il titolo in questione è in grado di procurare. Nel testo troverete i motivi che dovrebbero spingervi a considerare o meno l'acquisto del gioco, commenti sulla realizzazione tecnica e tutto quanto sia necessario dire, per dare un panorama a 360° del gioco in esame.

IL COMMENTO

Il commento è il giudizio finale che il recensore esprime a proposito del gioco.
E' in questo spazio che vengono fatte le ultime considerazioni, che vengono riassunte le caratteristiche salienti del gioco e vengono ripresi pregi e difetti dello stesso.

IL VOTO

Il voto riassume le prime due voci, ma non può mai sostituirle. Il voto è il risultato ponderato di migliaia di caratteri scritti con lo scopo di descrivere di un gioco pregi e difetti e non va considerato un parametro assoluto di valutazione.

PC ZETA CONSIGLIATO

È il riconoscimento che viene assegnato ai titoli che meritano assoluta attenzione.

LA LEGENDA DEI VOTI

Il redattore di PCZeta da un voto basandosi su questa scala di valori e sul commento che li accompagna. Ciononostante non ci si deve vergognare di gradire un gioco che ha preso 60, così come non si deve correre ad acquistare un titolo che ha avuto 90. Ognuno, leggendo la recensione, potrà capire se il gioco in questione può comunque risultare interessante nonostante le sue pecche o se, pur avendo ricevuto un voto elevato, il gioco non può essere preso in considerazione in quanto non rispondente ai propri gusti.

100

La perfezione. Come noto, non è di questo mondo.

90-99

Non ci sono dubbi: un gioco eccezionale, un capolavoro di quelli che si vedono raramente. Questo gioco è da comprare a occhi chiusi, a patto che vi piaccia il genere.

80-89

Un gioco ottimo. Non un capolavoro assoluto, ma un titolo consigliabile per le sue grandissime qualità. Un gioco che lascia il segno e viene ricordato con piacere per molto tempo.

70-79

Un gioco realizzato in maniera egregia, ma lontano dall'essere considerato un classico. Si piazza ai piani alti della classifica del suo genere, senza però brillare per originalità.

60-69

Un gioco che può essere anche realizzato tecnicamente bene, ma che a livello di concezione mostra alcune lacune che ne minano il divertimento e la giocabilità.

50-59

Un gioco che non riesce a raggiungere la sufficienza piena, a causa di problemi di giocabilità e di concetto.
Non è divertente, non propone grosse sfide: un titolo che non riesce a elevarsi dal marasma presente sugli scaffali dei negozi in nessuna maniera.

40-49

C'è poco da salvare in un gioco che prende un voto come questo. Forse giusto un'idea, un concetto che però è stato realizzato in maniera assolutamente inadeguata, oppure una caratteristica innovativa in un mare di banalità.

30-39

Niente da salvare, niente che possa minimamente interessare anche il più grande appassionato cultore del trash.

20-29

Un costoso sottobicchiere argentato da esibire come massima espressione del proprio ego.
Il foro in mezzo lo rende poco adatto pure a questo.

10-19

Un costosissimo freesbee.
Non lo vorremmo in casa nemmeno gratis.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PCZ mail

Buona parte del giornalismo rock è gente che non sa scrivere, che intervista gente che non sa parlare, per gente che non sa leggere.
(Frank Zappa)

POTETE MANDARE LE VOSTRE MAIL A...

In questo numero 'veri internescional', zeppo di materiale proveniente da oltreoceano, pure il Gori ha ricevuto importanti riconoscimenti. Allucinante il fatto che esista qualcuno che ha apprezzato la sua posta e, in particolare, le citazioni su Frank Zappa al punto da scrivere: "*Giorni fa un mio amico mi ha fatto leggere/vedere alcune puntate della rubrica della posta da te gestita su PCZeta. Come e' scontato, il tuo modo di coinvolgere Zappa in una rubrica che tratta di PC e giochi per PC mi ha molto divertito! Il tutto meriterà una citazione nella rubrica delle NeFZ del prossimo numero del nostro bollettino che dovrebbe essere stampato questa estate*". Inutile dire che i ragazzi del "Debra Kadabra", autori di questo messaggio, sono invitati a ritrattare quanto sopra scrivendo a **zeta@studiovit.com** (incidentalmente lo stesso indirizzo valido per tutti gli altri lettori). Cortesemente, dite che è stato un cattivissimo scherzo, dite che non era una cosa seria. Altrimenti qua il Gori mi si monta la testa e non vedremo altro che Zappa per mesi e mesi. Se invece è quella la vostra intenzione, allora mandate i santini di Zappa anche a

PCZeta Mail - Studio Vit - Via Ricotti 15 - 20158 Milano.

Ma sappiate che la loro pubblicazione sarà soggetta al vaglio del sottoscritto vicecapodigerente e che quindi farete bene a includere nel pacco materiali di conforto quali provole, insaccati e anche un simpatico Double Quarter Pounder w/ cheese.

DUBBI ESISTENZIALI? SOLO UN CUCCHIAINO, GRAZIE...

Oggi, mentre stavo, tanto per cambiare, mentre ero concentrato nel disinnesco del solito ordigno trovato dentro a un porta-ordigni nella hall principale dell'ambasciata Antartica (ed è vita vera purtroppo, non i vostri squallidi giochini di Tom Clancy...), pensavo a Pasquale Arnavisca Africano, l'impavido poliziotto di Forum e, più precisamente, a quella impercettibile linea che divide l'essere gente comune come voi, dall'essere semidei (vip insomma) come... altri. Sono quindi arrivato a chiedermi: il Pasquale è forse un Vip? Beh, dipende. C'è una specie di cartina tornasole per questo. Prima di tutto ci sarebbe da sapere se viene egli pagato, in quel di Forum, come comparsa o come poliziotto tuttofare. No, perché nel primo caso mi si classificherebbe come Vip, ma nel secondo no. E anche nel caso in cui fosse assunto come semplice poliziotto, bisognerà comunque considerare che egli, negli esuberi di tempo, mi fa la comparsa in un film via l'altro (Paprika, Maledetto Il Giorno Che T'ho Incontrato, Quarto Potere...) e mi ha pure scritto e interpretato un libercolo di formazione illustrato dal titolo "101 diverse posizioni" (no, non è un manuale di scacchi). Alla luce di questo è quindi possibile intravedere una luce artist... avvertire un olezzo artistico nell'uomo Pasquale ed annoverarlo fra i Vip, quelli seri (vedi Francesca Rettondini o Pino Strabioli)? Oppure, se la sua attività principale resta quella di tutore della legge, ci sarà comunque da seppellirlo, con quel minimo disprezzo di cortesia, nella melma della gente comune? Non lo so. E poi, ripensandoci, questa equazione biunivoca (professione principale scevra da pretese artistiche = poveraccio) mica sta tanto in piedi. Ok, il vip regolamentare è, mettiamo, Enrico Papi perché fa arte a go-go, ma una Rita Levi Montalcini che mi divide in due il lisosoma anche stando su un piede solo, ma che in compenso mi va da Rispoli a settimane alterne, non vogliamo marchiarla a fuoco, sulle tempie, come Vip? Ok, non c'è arte in quel che fa, non ha scritto i Malavoglia e non ha presentato Furore, ma mi emana troppo quei portentosi ioni Vip tipici dell'uomo evolutosi a semidio. E questo perché mi va ai talk show. E questo perché la Guzzanti la imita. E questo perché Dulbecco ha presentato il Festivalbar.

E questo è solo uno dei tanti dubbi esistenziali che ci nourmenizzano (fatto il classico) nottetempo (ottimi voti) la coscienza (un grande a Filosofia). E a ogni risorgimento del sole, nuove domande fresche di giornata, che poi sono un po' dei piccoli drammi interiori, inesorabilmente si sommano a quelle accumulate in una vita trascorsa a leggere riviste di videogiochi (eravamo giovani e stupidi), e ci fanno salutare la nostra esistenza con si costruttiva speranza, ma non senza un groppo alla gola, un po' amaro in bocca, e dei biscotti rustici alle mandorle a guarnire il tutto. Quali biscotti? Quelli ungheresi della zia Iole di qualche Z-Mail fa. Ed è un'autocitazione via l'altra, signori. Comunque, tornando ai nostri dubbi esistenziali, c'è da chiedersi: avremo mai una risposta a tutto quello a cui vorremmo dare una soluzione che non ci verrà mai offerta? Beh, no. Sorpresi? Beh, se invece di leggere come pecore aveste seguito il sillo-gizmo appena plasmato ci sareste arrivati da soli. E via col giro di valzer delle domande della vita e, soprattutto, di quella oscura ma certa - e non così lontana eh! – signora con la falce che vi soffia sul collo come in un Dylan Dog di Chiaverotti o Ruju. Magari illustrato da un Freghieri fuori forma. Tante domande, ma di risposte nemmeno a pagarle Orzoro. Luciano Onder di medicina 33 e Jimmy Fontana de "Il Mondo" sono la stessa persona con stempiature diverse? Perché Luca Sardella si vanta puntualmente in ogni puntata di UnoMattina di avere l'azotemia bassa? Nella notte di Natale a casa di Mauro di Solletico viene un infermiere della USL pagato per vestirsi da Babbo Natale? Marta Marzotto non è forse Drupi coi capelli tinti di biondo? Pasquale di Forum è in realtà un ologramma? Chi siamo? Dove andiamo? Con che torniamo? Che dire di Clint MacPearson, chirurgo irlandese, che è riuscito a portare a termine con successo il primo trapianto integrale di essere umano, nel senso di una intera persona trapiantata a dei capelli integrati by Cesare Ragazzi (e non il contrario)? Che dire della nuova panacea dei calvi, ovvero dei primi sperimentali trapianti di moquette e di pavet, tutti a zero rigetto ? Beh certo, non c'è che da dirne bene, ma dov'è che finisce l'etica e inizia l'epica? Ed Epoca? Com'è che non esce più? E tu Ernesto, se non hai capito

Ecco la barzelletta preferita da Jacques D. Jacquesmania, capo aliasingista alla Cryo. Un uomo entra in un bar. Splash! (In realtà la barzelletta è errata. La versione buona e giusta recita: un uomo entra in piscina. Splash!)

Due cose sono infinite: l'universo e la stupidità umana, ma riguardo l'universo ho ancora dei dubbi.
(Albert Eistein)

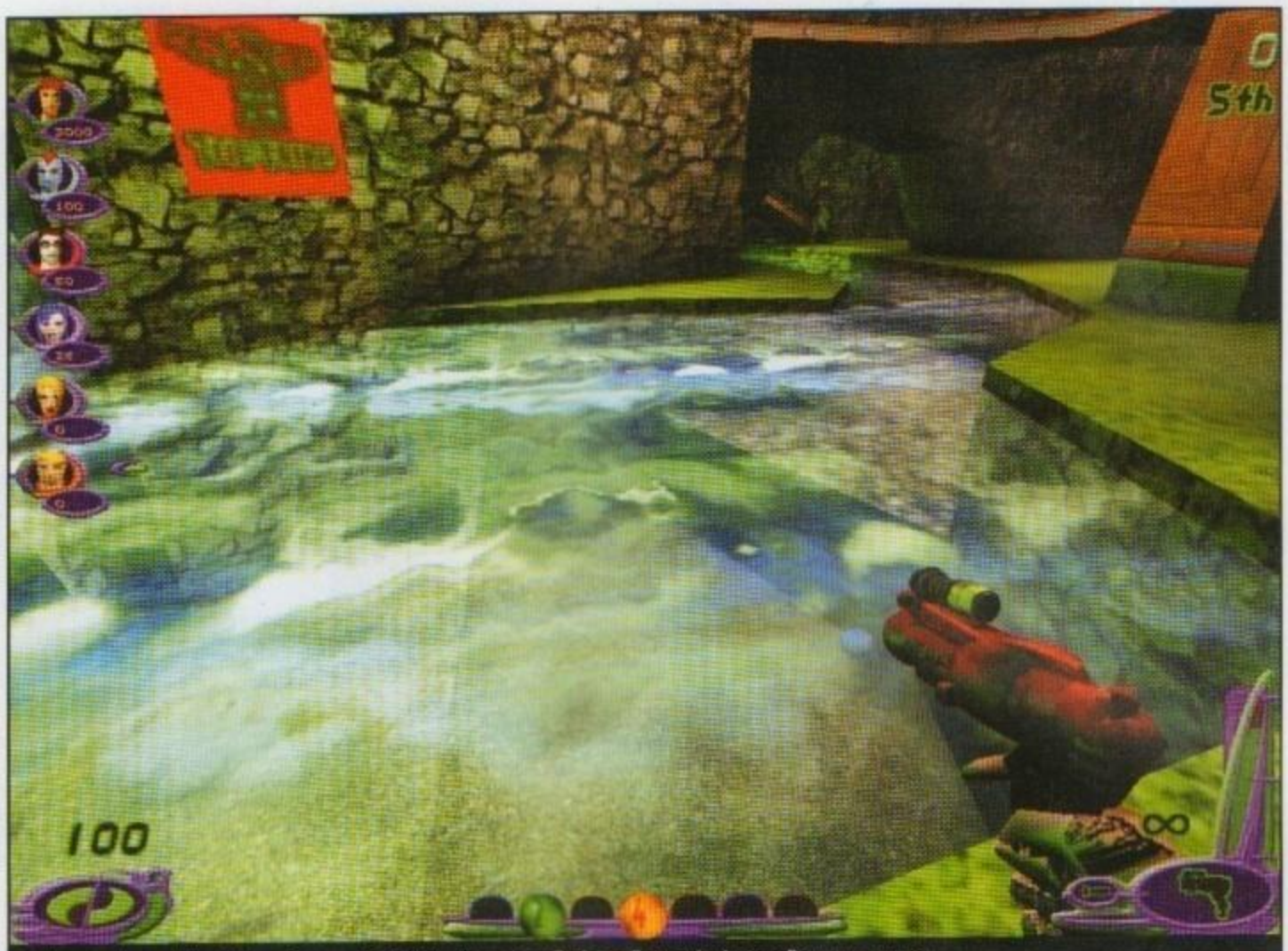
http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Sono morta tre volte. Incidente d'auto, disastro aereo, overdose. E nel frattempo sono stata con circa 15 uomini. Stando ai giornali, ho avuto un'estate interessante.
(Irene la grande cantante degli Aqua)

devi dire "non ho capito". Non che dici che hai capito e poi non hai capito un tubo. Hai capito? Che qui si va avanti col programma e se non mi comprendi le equazioni di prima figuriamoci se poi riesci a scegliere bene le braciole di seconda, o slacciare le terze di reggiseno, partire in quarta, studiare Quinto Fabio Massimo o, se sei in una setta che adora Otto Dix, non riuscirai mai a prendere un nove in condotta. Dieci. (Ma quante ne so?!?!)

Alessandro "Gizmo" Gori



Pochi sanno che una delle più innovative peculiarità di *Nerf Arena* è quella di impallarsi andando in conflitto con se stesso. Tipico, ma unico caso di disturbo ossessivo-compulsivo boarderline in un videogioco.

LA LETTERA PERFETTA

Magnifico Alessandro,
Vi invio questa lettera per esprimere tutta la mia stima verso la Vostra eccellentissima persona, la quale con tanto ardore si prodiga nel conferire alla PCZeta Mail una dignità superiore a quella asettica e tecnicista che il contesto le converrebbe, rendendola più umana e meno italiota.
Ogni mese provo un immenso piacere leggendoVI nella suddetta rubrica e nelle sporadiche recensioni, trattenendo il fiato per non disturbare l'assimilazione della Vostra sapiente favella. Sin dai tempi di K, grazie alla generosa prestazione mensile della rivista da parte di un amico, sono stato spettatore interessato del tormentato iter dello Studio VIT attraverso le tribolazioni redazionali. Posso quindi affermare che dai tempi di Sua Eccellenza Tiziano Toniutti non mi capitava di leggere risposte tanto intelligenti, argute e beffarde (in un'unica parola: umilianti) alle missive del nostrano mangiatore di spaghetti, nonché baffuto suonatore di mandolino col vizio del videogioco. Magari oggi i toni saranno più informali e scanzonati rispetto all'impostazione aristocratica del Toniutti, ma ritengo che Voi, Alessandro, abbiate apportato nuova vitalità a questa Nostra rivista che da lungo tempo era diventata oltremisura condiscendente e dissoluta, nonché orfana del Nostro Affezionatissimo).
E' con grande onestà che affermo questo, infatti Vi leggo sempre con reverenziale attenzione e riflessione nella quiete della mia stanza, trattamento che riservo soltanto alle cose che meritano davvero. Amo Zeta soprattutto per le due rubriche più introspettive, intellettual(oid)i e socialmente irriverenti che vi posso leggere, ossia PCZeta Mail (se ancora non fosse chiaro) e il Mattscape (di quella sagoma del Bittanti). Il resto (ossia il cuore, cioè la ragione editoriale della rivista) è di contorno e serve soltanto a sviluppare la mia conoscenza videoludica (che non è poco). Il mio augurio è che queste due facce della stessa medaglia possano infondere una coscienza superiore alla materia di mezzo.
Forse non a caso la rinascita di Zeta (PCZeta non mi va proprio giù) è coincisa con il Vostro arrivo presso quei lidi...
Sentiti Augurosi

Gualtiero Novelli

P.S. Come/dove posso recuperare l'inimitato (purtroppo) *"The Adventure Of Robin Hood"* della Millennium? – Flashback insegna!

Carissimo Gualtiero, ti ringrazio per le tue belle, nonché sinceramente

The Sims ha scontentato i più, a causa dell'oggettiva impossibilità di poter replicare azioni possibili nella vita reale. Per esempio non si può montecare, contrarre l'ascella, e nemmeno fare l'imitazione della moquette.

Sarebbe bello comprare gli uomini per quello che valgono e rivenderli per quello che ritengono di valere. *(Anonimo)*

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Ed è la volta di un'immagine di un momento di gioco dell'ultimo dei quattro capitoli usciti della saga di *Tomb Raider* di casa Core. Sette complementi di specificazione in fila. Strike!

immeritate, parole nei confronti della mia, sinceramente ottima, persona. Stimo la tua tipologia di stima (comunque reciproca, Gualty). Una stima ne' condiscendente ne' dissoluta, e soprattutto di una dignità superiore a quella asettica e antisettica che il contesto le converrebbe, insomma una dignità più umana, meno italiota, quasi keniota direi, e da oggi con vere scaglie di sapone e di grana padano. Questo è il tipo di lettera che vorrei ricevere ogni giorno. Ed è il tipo di lettera che, se arriverà, pubblicherò sempre. Ed è il tipo di lettera che sono disposto a pagare (mettiamoci d'accordo) con tanti gettoni di rovere per ricevere (notare la fine allitterazione rovere-ricevere). Tra l'altro questa era pure una missiva cartacea da (eventualmente) ricopiare manualmente su file di testo, e non una e-mail da disimpegnante copy/paste. Quindi, già ce ne vuole perché io dedichi tempo a una lettera su carta e non la archivi un attimino (leggi: cestinare), ma ce ne vuole ancora di più per farmi metter lì, di buzzo buono, a fare opera di certosino ricopiaggio da carta a documento Word.

Ma tu, ammazzasette che non sei altro, ci sei riuscito. E non è finita qui. Sappi che il gioco su cui hai chiesto informazioni ti è già stato spedito, originale e intonso, con tanto di data disk inedito programmato da me, solo per i tuoi occhi, nei miei ritagli di tempo. Ma non voglio subissare di futile verbo questa tua missiva di empatia verso il sottoscritto. Voglio lasciarla così, come un fiore spuntato su una roccia, come una roccia in mezzo al plexiglass, e per fare il plexiglass ci vuole un albero, ma venne il gatto che si mangiò l'albero che al mercato mio padre comprò assieme ad una gomma che noi aggiusteremo con il chewingum. La finisco qui, e ti perdono. Sì, un po' me l'ero presa quando hai fatto la distinta fra la mia impostazione sbracata (apparentemente, neh!) e quella aristocratica dell'ottimo Toniutti. Morta lì dai, ci passo sopra. Ford transit! Rifai le valigie e torna qua. E se non mi picchi più, e se non mi vai con le donnacce, ti giuro che andremo d'accordo. E comunque il mio augurio è che le due facce della stesso medaglione di Manzotin, di cui tu parli, possano infondere una coscienza superiore alla materia di mezzo, l'etologia, e servano a sviluppare la tua conoscenza videoludica (che non è poco, eh!).

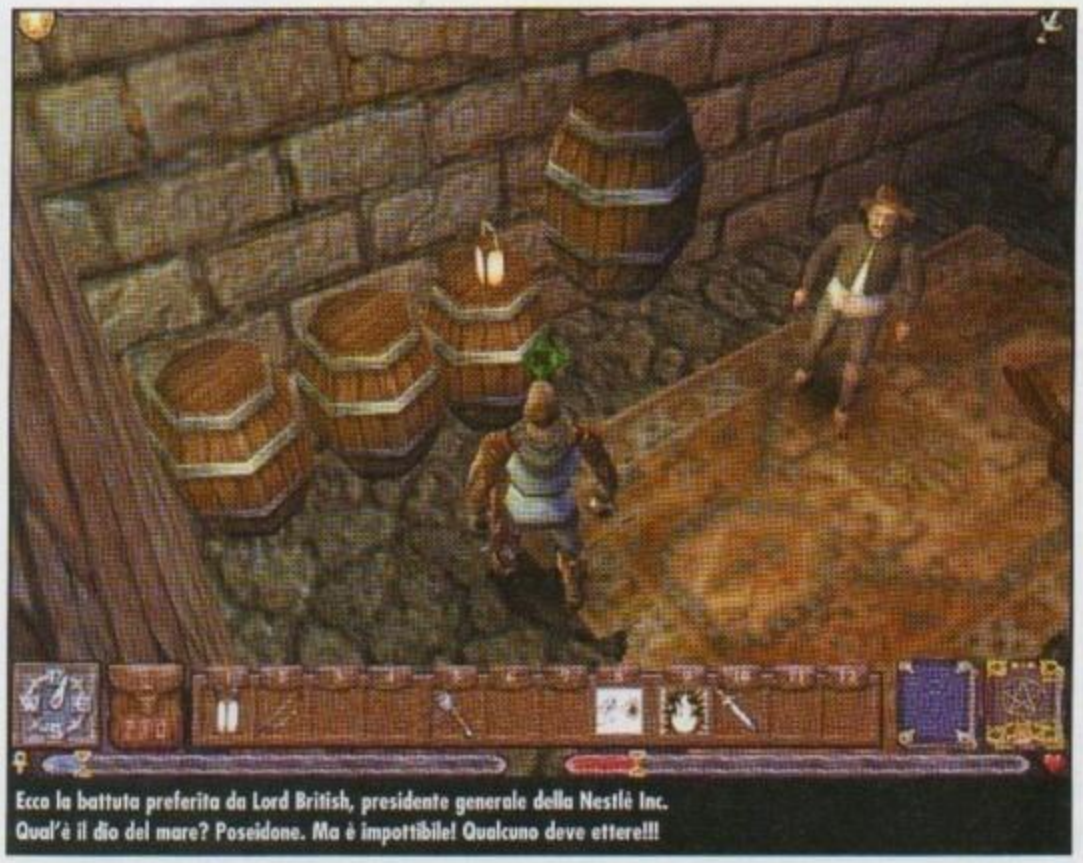
Con immutata stima, e conati di reciprocità, tuo.

Gizmo

UNO SIMPATICO

Cari amici,
comprereste un'automobile perché la usa Catherine "Zeta" Jones? Io sinceramente no, perché sospetto che non capisca niente di motori. Eppure se fossi in me mi sentirei onorato che la bella attrice abbia scelto come nickname quello della vostra/nostra rivista, direi che è uno sponsor niente male. Però c'è da ammettere che lo spot rimane impresso, specie la canzoncina che lo accompagna e che ritorna dagli anni '80, abitudine abbastanza radicata nella moda di inizio III millennio.
Perché vi scrivo? Chiedetelo al mio psicanalista, vi risponderà con una risata e parlerà di NVidia del pene (non è contento dell'ultima scheda video che ha installato). Inutile obiettargli che sono un maschio, perché risponderà: "Appunto!" e scoppierà nuovamente a ridere.
Ci sono momenti nella vita di un uomo in cui uno non vorrebbe fare altro che starsene in pace al cesso a leggere PCZ (che detto così sembra un materiale da imballaggio), ma si sa che l'ozio è il padre degli ocugini (e ridagli con la battuta facile, la prossima volta proverò con una "al salto").
Siamo sommersi da spot elettorali e referendum, studio & lavoro, stress da vita moderna: siamo figli della tecnologia, ma il padre è incerto. Vogliono convincerci che il futuro è un sogno, e che i sogni aiutano a vivere meglio. Addirittura per i frustrati con cellulare che non hanno nessuno da chiamare hanno inventato la lavatrice che risponde al telefono, e aspetta pazientemente di sapere quale programma di lavaggio dovrà utilizzare mentre subisce lo sfogo della casalinga trascurata dal marito, ma coccolata da idraulici sempre più tecnologici.
La verità, inutile negarlo, è che il futuro sono i videogiochi, perché di cosa è fatto l'uomo si capisce osservandolo nel suo tempo libero.
E la generazione attualmente "teen" è internettara, essemmesseara, divuddiara e videogiocara.
Certo, questi adolescenti cresciuti a tecnologia forse (forse, eh) non ne sapranno quanto chi ha visto tutte queste meraviglie al loro embrione contribuendo alla loro diffusione, ma forse hanno la speranza di godersele di più e di riflettere su che ruolo rivestano nella società, senza gli ignoranti allarmismi di sedicenti esperti televisivi, e senza la ridicola costernazione di vanitose galline dello spettacolo che farebbero senz'altro meglio a tenere il becco chiuso su questi e altri argomenti.
Intanto mentre noi siamo qui a ridere e a scherzare la Cecenia viene schiacciata dalla Russia, i finanzieri dai contrabbandieri e i

Il potere non corrompe molto di più della sua mancanza.
(Roberto Gervasio)

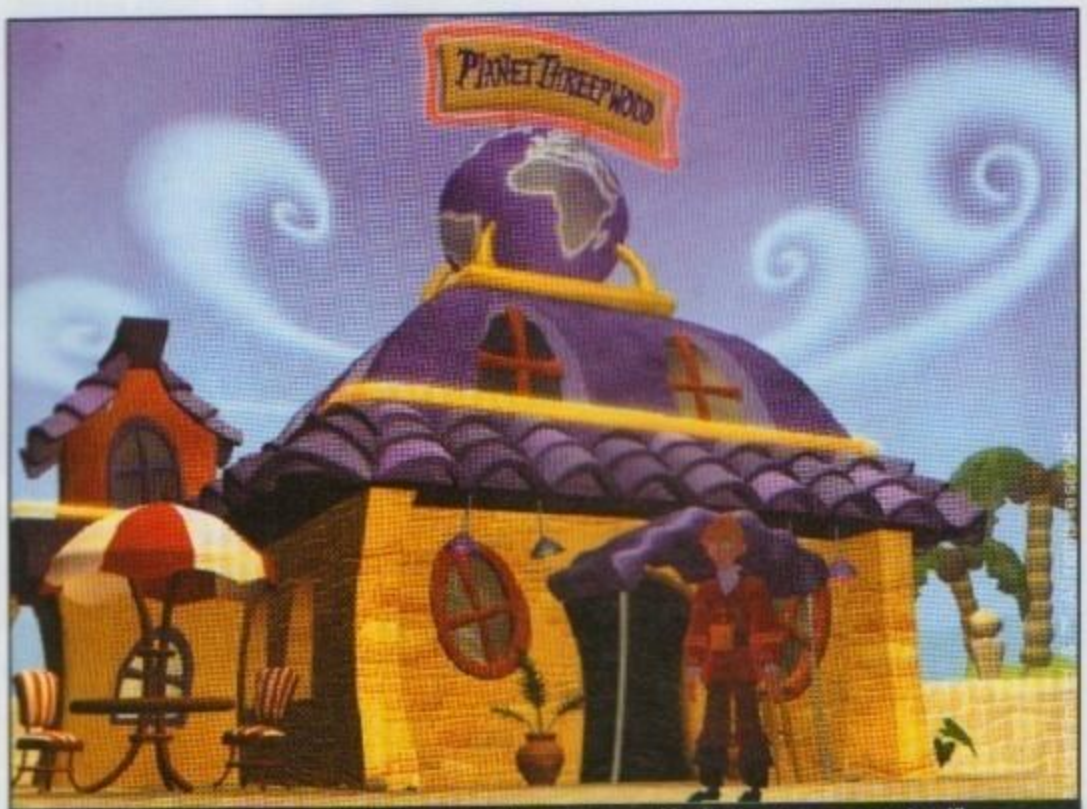

Ecco la battuta preferita da Lord British, presidente generale della Nestlè Inc.
Qual'è il dio del mare? Poseidone. Ma è impottibile! Qualcuno deve ettere!!!

Il segreto della creatività è sapere come nascondere le proprie fonti.
(Anonimo)

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

La bugia più grande è quella di far credere a chi ci mente che gli crediamo. ***(Stefano Indrigo)***



"Monkey Island 4 parterà la mia firma" **ha dichiarato Ron Gilbert,** *"mi piacerebbe dirvi questo, ma non sarà così".*

nostri cotiledoni dai politici. Quando eravamo negli anni '80 avevamo centomila domande, in testa. Poi negli anni '90 abbiamo scoperto che la risposta non la dobbiamo cercare fuori, la risposta è dentro di noi, e però è sbagliata! Cosa faremo nei 20xx? Ci convinceremo che non ci dobbiamo porre domande? Secondo me è questo il motivo strutturale per cui le adventure si sono semplificate eccessivamente: perché danno tutte le risposte ancora prima che sia stata posta la domanda, esattamente come la pubblicità. Anzi, la pubblicità fornisce anche le domande, perché ti convince che hai bisogno di qualcosa, e ti dice anche di cosa si tratti e di come procurarselo. Ma questa è aria fritta, come dicono quelli che comprano le ciambelle al McDonald's: in realtà la nostra preoccupazione primaria è che *GP3* uscirà solo alla fine della stagione 2000 e avrà la licenza delle corse di bighe di Ben Hur, e noi dovremo scaricare da Winternet le espansioni da decine di mega per risincronizzare il nostro simulatore. Abbiamo disimparato a guardare al passato, e cercare di recuperare le fallimentari stagioni 97, 98 e 99 della Ferrari appare un'operazione improponibile. Forse sarà più divertente usare un manageriale e frullare Shoemaker fuori dalla squadra alla prima cazzata lasciando Irvine e Salo.

A proposito, belli i manageriali, specie quelli con il ritmo frenetico con cento operazioni da compiere contemporaneamente. Giocandoci qualcuno si sente "deus ex machina", io mi sento "machina, ex-homo"...

Manrico "Falco" Corazzi

In effetti i tempi in cui viviamo non sono più quelli di una volta, e questo per motivi prettamente logistici: alle 10 arrivano i nuovi locatari e, per quell'ora, dovrete lasciar libera la camera, possibilmente senza fregarvi saponette, asciugamani e coprivater, grazie. In questi anni '00, di esiziali moralismi ed esistenziali consociativismi, sono i valori e i plusvalori a essere cambiati. Ora ci esaltiamo, che so, perché esce l'espansione di Nerf Arena, *mentre una volta ci emozionavamo per ben altre cose, di altra caratura, di diversa risma, e la terza non mi viene. Non per degli stupidi data disk, ma per cose per le quali vale davvero vivere questa nostra pazza pazza vita: i giochi completi. Vedi, ad esempio, il leggendario sparatutto* The Fortress Of Dr. Radiaki, *che ho proprio oggi recuperato, originale e nuovo di pacca, in una rosticceria underground che tratta l'usato. Lo tratta a pesci in faccia, infatti vende solo robe nuove. Senza contare poi che, una volta, le "espansioni" non si compravano nei negozi di videogiochi ma nei sexy shop, o magari ritagliando i ritagliandi su Cronaca Vera, assieme agli occhialetti a raggi INPS e le pornate per un petto villoso. Ma forse si trattava di tipi diversi di "espansione". Ma oggi giorno è la grande corsa tecnologica a farla da padrona, e il recente boom dell'illuminazione elettrica ne è valida testimonianza. Mia nonna mi racconta che quando era bambina le bastava poco per divertirsi: dei rocchetti di filo, dei pezzetti di carta, una spranga, una partita d'uranio. Ora vedo gente esaltarsi perché esce una nuova rivoluzionaria total convertion del Winzip, che lo trasforma in ICQ. E il*

QUANDO INTERNET È MEGLIO DELLA VITA

La circostanza morte, diciamocelo, non è mai stata tutto questo granché. L'oscura mietitrice, la falciatrice nera, il sinistro tosaerba, il tagliaunghie dell'amore... Quanti luoghi comuni a identificare il simpatico evento di cui sopra. Evento che, sembra incredibile, dovremo affrontare tutti prima o poi (meglio prima... cosa fatta...). Si sa di tre sole persone al mondo che siano riuscite a sconfiggere la morte e, anche a queste, è venuto un colpo per la soddisfazione di esser riusciti nel loro scopo. Che immaturi... Ma siete, voi, curiosi di sapere quando vi troverete faccia a faccia con la simpatica signora in nero? Volete sapere quanti secondi ancora vi restano? Ce la farete a finire di leggere "Postalmarket", il vostro romanzo di formazione preferito? Potrete dare una risposta a queste domande visitando DEATHCLOCK (**www.deathclock.com**). In un simpatico form potrete impostare la vostra data di nascita, il sesso e il vostro stato di salute attuale. Un click e... PRA!... eccovi sfornata la vostra esatta data di morte, con tanto di orologio che fa il conto alla rovescia dei secondi rimastivicidi. C'è anche la possibilità di spedire l'orologio della morte personalizzato, all'indirizzo e-mail di una persona a voi cara. Ma anche no, eh. E comunque è bello ricevere mail quando si è un po' giu. E ancora più bello è acquisire una informazione così utile! Morire non è mai stato così divertente!!!

E dalla falce fienaia ai pistoni il passo è breve. Quando poi si parla di Duna... mammamia signori! La Fiat ha secreto (o secerso?) sempre un ottimo campionario a cottimo di vetture, ma con l'oggetto Duna ha davvero superato se stessa (quando seguito da "stesso/a", sul sé pronome non va l'apostrofo). Una macchina che ha dato al mondo delle automobili quello che Sergio Caputo ha dato al mondo del jazz. Pietro Micca ne andrebbe pazzo! Ed ecco un sito dedicato alla nostra perla, con tanto di lettera di complimenti all'Avvocato Agnelli (ok, è il Presidente della Juve, ma che cavolo c'entra con la Fiat di De Benedetti?), test per testare se siete degni di 'testa macchina, dossier introspettivi, quiz estrospettivi ed anche la canzone "Duna" da scaricare (sulle note di "Luna"). Per raggiungere il gradino superiore della scala evolutiva della vostra anima, visitate "DUNA E'..." al seguente URL: **www.duna.etruria.net**.

Per ultima, ma non per ultima, e più che altro per terza, ecco la pagina dedicata a Franco Lechner, alias Bombolo, alias Venticello, alias Natalie Caldonazzo. Grande caratterista, ottimo umorista evoluzionista, intonacatore così così. Quanto lo abbiamo amato nei suoi film in coppia con Thomas Milian, e che dire di quelli con Robert Mitchum? Ok, in questi ultimi Bombolo non c'era ma, inutile negarlo, erano comunque grandi stracult-movie (vedi "Marlowe Indaga"). Secondi solo a quelli del Francone Lechnerone. "A' ventice', chi è er fjo de 'na mignotta?!" gli chiedeva il commissario Nico "Monnezza" Girardi. "Tzè, tzè..." frignava il buon Venticello, "so io 'a commissa', so io!". Adesso il mai troppo compianto Bombolo ha pure la sua brava pagina online. Dentro c'è di tutto il totale-globale: filmografia, galleria fotografica, mailing list, file, quiz, test, scrax, zik, nob, burp, prot... Potete visitare questo panaceico sito al seguente URL, quello che viene dopo i due punti, e nella fattispecie questi due punti qui: **www.geocities.com/TelevisionCity/Set/7974/bombolo.html**.

L'intelligenza reale è la differenza di quella che si dimostra e quella che si dice di avere. ***(Daniele Bellucci)***

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Sapete cosa fanno i personaggi di *The Sims* quando sono al computer? Giocano a *The Sims Light*. Tutto ciò è inquietante e metafisico.

L'ottimista pensa che questo sia il migliore dei mondi possibili. Il pessimistasa che è vero. *(Oscar Wilde)*

tutto per transustansazione, neanche fosse Tony Binarelli (buonanima). La nostra è l'epoca del tum-tum-cha, dei paninari, del "che bello erano i film", di Rocky Roberts e di Komeini. Un'epoca gerghizzata peggio di, che so, una per esempio. E questo anche se un'epoca non ha massa, e una persona si: la prima riesce a essere troppo più gerghizzata della seconda. Non c'è proprio storia guarda. E infatti ti lascio. "Sfitinzia", "ginona", "ce l'hai un fazzollo?", "ti vivo bene", "la voglio di fissa", "giassai", "ciao". Troppi sono quelli (poveracci) che ormai ci stanno dentro di brutto in questo rolto di gerghizzazione, e banfano qua e là un hype che non hanno. Chiedi chi erano i Beatles e, oggi come oggi, ti vedrai consegnare due etti di scamorza. Che poi ne avevo chiesto un etto solo, e qui mi si arrotonda sempre, mi si arrotonda! I Beatles, dicevamo. Nessuno che si ricorda più di certi loro leggendari mostri sacri musicali come Herpes!, Triste e sciatto, L'amido. Chiedi chi erano i Beatles e tutti scuoteranno il capo. E se, oltre a questo, vibreranno le palpebre e non riusciranno a pronunciare le gutturali, attenzione! In quel caso non si tratterà di ignoranza musicale, ma della sindrome di Hishimaki-Nespolati. L'incubazione dura tre mesi, ma se questa è avvenuta c'è un sintomo che risulterà inequivocabile: la voglia sfrenata di farsi una casa in Provenza. Vuoi più bene al papà o alla mamma? A Flat Eric! Bah, che tempi! E che tempaccio oggi pomeriggio, e si che è già Agosto! Si stava meglio quando si stava peggio di adesso. E anche se non torna, è così. E-biscom, e-mail, assenza di campo, scesa in campo, Argentil Crema, il lotto, il cangurotto, Tony Blair, i Blur, il blues, la blusa, ISDN, ADSL, USL, CGL, AZT, ZTL. Ma questa è aria fritta, come dicono quelli che comprano le ciambelle al McDonald's. E come ricordano i lettori che amo, quelli simpatici, sbarazzini ma, spero, con in dotazione grossi problemi di socializzazione nonché un grande ed incommensurabile vuoto cosmico in bundle col proprio Es. E gli onanismi mentali si moltiplicano. Ma in fondo, la vita è un sonno e i sogni aiutano a vivere meglio quel sonno. E anche se non torna, è così.

Gizmo

IL DIAPASON E L'ACQUA SANDOKAN

Mi dispiace caro Gizmettino, ma te la sei proprio cercata. Stupefacente, divertente, ci aspettiamo che tu possa continuare così, ma vediamo di non montarci troppo la testa, eh!??! Altrimenti verrai punito con un vogoniano scassagangli. Buona Pasqua, ciccio e non mangiare troppa cioccolata!

MB

I miei più cari auguri di una felice e serena Pasqua alla redazione di una rivista che sta rinascendo.

The Nurse

Ehi, pallino di un MB, che hai da guardare?! Si dico a te. Sarai mica Matteo Bittanti, neh? Comunque ho visto che, passando, mi fissavi. E questo mi tange nell'onore. E poi "ciccio" lo dici al cane, lo dici! Perché se no non ci metto niente a darti, puro me, dello screanzato, del discolaccio, dell'ammazzasette, della piccola peste che non sei altro e, su richiesta, anche dell'ottimo cognac d'annata, dannato ragazzaccio. Ecco lo sapevo, ho calcato la mano e sono passato dalla parte del torto. Non tanto per il cognac, quanto per l'ammazzasette. Però dai, una lettera dal Ph così acido non è che me la meritavo, suvvia! Che poi io c'ho i problemi, c'ho! Senza contare che, dai, qui si ride e si spregia, ma devi capire che io scherzo eh!!! Daiii... Amici?! Pace fatta?! Flic o floc?! Magari sembra che io sia un presuntuoso, un narcisista, un commercialista, ma mica è vero. E' che su carta vengo così. Che poi, non credere, io sono quasi come tutti voi. Tolta quella genialità e creatività che mi contraddistingue, quella villetta in costa azzurra, la capacità di introspeziare psicologicamente ogni tre per due, la barca e un'indubbia superiorità di default, non è che mi resti molto. O meglio, rimane una splendida persona normale. Coi suoi bravi difetti, sia chiaro! Anche belli gravi, neh! Per esempio non ho le adenoidi, non sono mai stato alla Rinascente, sibilo un po' la S e, per diciotto anni, non sono stato vegetariano. Quindi tranqui, che qui nella Z-Mail siamo tutti una grande famiglia e, si, facciamo finta di darci noia, ma poi la sera, al tepore di un caminetto, ci abbracciamo reciprocamente, ci tocchiamo, ed espletiamo un pianto liberatorio terapeutico (la famosa catarsi da coercizzare). Raduniamo? Fanvittiamo? Dai, non essere troppo duro col Gizmettino-cippy-ciappy.
P.S. Ehi The Nurse, hai visto come mi ha trattato quello lì?

Gizmo

QUESTO MESE GIZMO MI HA ORDINATO DI COMPRARE...

MUTANDO
(Squallor, 1981)
Distribuito da CGD
Prezzo: **19.900** lire.

Non prendete la vita troppo sul serio, comunque vada non ne uscirete vivi. *(J. Robert Hoppenheimer)*

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MONDO Bit

a cura di Alessandro Billeri

LO STRATEGICO DI FALLOUT

Un'idea innovativa dalla Interplay

In queste news *Fallout* è stato citato più di una volta come il titolo che ha riportato alla luce un genere morto e sepolto come quello dei Giochi di Ruolo su Computer. La Origin, per anni autentico dominatore del campo, aveva abbandonato il genere e nessuno sembrava rendersi conto della quantità di appassionati lasciati a sé stessi. Poi è arrivato *Fallout* ed è stato un successone: ha aperto la strada a *Fallout 2* cui sono seguiti tutti i giochi collegati al mondo di *Baldur's Gate*... Tutti titoli, è bene ricordarlo, a marchio Interplay. Ora gli ideatori di *Fallout* se ne sono andati per fondare la Trojka Games e creare il promettente *Arcanum* (già citato nei mesi scorsi), ma i diritti di *Fallout* sono rimasti in mano alla Interplay che ha deciso di utilizzarli per creare un gioco completamente diverso.

Probabilmente coloro che lo hanno giocato ricorderanno che *Fallout* ha un sistema di combattimento basato sui turni e sui "punti movimento": ogni azione consuma una certa quantità di punti movimento; quando tali punti sono finiti termina il turno del giocatore. Non credo di stupire nessuno affermando che un metodo di combattimento simile, se ben modificato, potrebbe essere accompagnato da componente strategica superiore a quella degli strategici in tempo reale che, in questo periodo, monopolizzano il genere...

Questo è proprio quello che devono aver pensato alla Interplay: dall'ambientazione tipica di *Fallout* prenderà vita uno strategico.

Il titolo sarà *Fallout: Brotherhood of Steel* e userà il motore grafico, l'ambientazione post nucleare e le regole di combattimento (opportunamente modificate) di *Fallout* per dare vita a uno strategico a turni.

Ci sarà una storia che farà comunque da sfondo al gioco e, non potendo dimenticare l'origine "ruolistica" del titolo, ci sarà la possibilità di sviluppare e far crescere i propri personaggi. Controlleremo un personaggio principale e dovremo racimolare gli altri cinque selezionandoli da una schiera di trenta, ciascuno con le sue particolari abilità.

Naturalmente stavolta potremo controllare effettivamente i nostri uomini, mentre in *Fallout* controllavamo solo il personaggio principale mentre il resto del party aveva una propria IA.

Dovremo superare venti missioni fondamentali e, come succede nei giochi di ruolo con le "sottoquest", ce ne saranno altre diciotto pensate per far "crescere" i nostri personaggi e per svelarci altri particolari della trama, senza per questo essere necessarie per completare il gioco. Da notare che il nostro comportamento in ogni missione avrà influenza sulle successive, caratteristica che molti strategici tendono a trascurare.

A disposizione dei nostri personaggi ci saranno anche numerosi veicoli (si va dal mezzo singolo al "trasporto truppe " per tutti e sei i personaggi) che avranno la possibilità sia di servire da mezzi di combattimento, sia di permettere il trasporto di equipaggiamento troppo pesante per i nostri soldati.

Come avviene anche nella realtà i veicoli risentiranno dell'abilità di guida e di combattimento del guidatore. Detto così sembra un gioco come tanti, ma la possibilità di guidare un numero assolutamente esiguo di uomini rispetto agli altri strategici ne fanno una novità molto succulenta che ci fa ripensare alla serie *X-COM*: ogni uomo è un elemento prezioso da far sopravvivere a tutti i costi (anche se, con tocco fantasy, sarà prevista la possibilità di far "resuscitare" in qualche modo i compagni morti).

I personaggi saranno in grado di arrampicarsi sugli edifici o di abbassarsi, aggiungendo in questo una nuova dimensione all'aspetto strategico. Naturalmente un titolo del genere si propone di offrire un solido supporto al multiplayer: ci saranno un massimo di 36 personaggi in gioco che andranno divisi tra i vari giocatori... in pratica sarà possibile sfidarsi in 18 con due personaggi per ciascuno

Da notare che le azioni dei nostri uomini potranno essere pianificate e preparate mentre gli altri giocatori staranno giocando il proprio turno... tutto questo per rendere il gioco più veloce e ridurre i tempi morti, che rischierebbero di trasformarsi in un incubo in un gioco a turni.

Detto così sembra che abbiano pensato proprio a tutto; speriamo che il titolo sia all'altezza del famoso capostipite.

SOMMARIO

Un mese ricchissimo di novità: una parte la trovate più avanti nel mega reportage dall'E3. Il resto è narrato nelle undici pagine di Mondo Bit.

Novità da Bitmap Brothers
Grave bug in *Quake 3* **pag 12**

Sega verso il coin-op in rete
Icewind Dale in Italiano **pag 13**

Team Fortress per *Soldier of Fortune*
Il 60% degli Yankee è un giocatore
C.T.O. acquista Planet **pag 14**

Ananova, giornalista virtuale
Clamoroso autogol di Microsoft **pag 15**

I Metallica contro il Napster
Problema con *The Sims* **pag 16**

Peter Molyneux abbandona la piattaforma PC
Take 2 acquista Gathering of Developpers **pag 17**

Un Mouse innovativo
Imation annuncia il Super DVD **pag 18**

E' morto Phil Katz
La maglia nera **pag 19**

Cyprien, nuovo eroe di Ubi Soft
La cimice **pag 20**

Un nuovo GdR online **pag 21**

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Uno dei team storici parla a ruota libera

IL MONDO DEI BITMAP

Z, per quanto possa avere assonanza con il nome della nostra rivista, è uno strategico in tempo reale sviluppato un paio di anni fa dai Bitmap Brothers... li avete presenti? Sono un gruppo di sviluppo "storico" che conobbe il suo momento di massimo fulgore negli anni d'oro dell'Amiga, ma che ha saputo proporre titoli interessanti anche per il mercato PC: tra i loro lavori più noti non possiamo non citare *Xenon* e *Xenon 2* (probabilmente quest'ultimo fu il miglior sparatutto a scorrimento verticale mai visto), *God, The Chaos Engine* (1 e 2) e soprattutto *Speedball 2* (un'improbabile pallamano futuristica, un autentico capolavoro) oltre, appunto, al recente strategico in tempo reale *Z*.

La caratteristica di *Z*, rispetto agli altri RTS dell'epoca, era che non si doveva costruire nessun edificio: gli stabili erano già pronti e potevano venire conquistati e usati dai due contendenti. Una soluzione che rendeva il gioco più immediato e dinamico rispetto ai concorrenti.

I Bitmap Brothers sono attualmente al lavoro su *Z 2* e sperano di pubblicarlo per la fine dell'anno. Per ora dicono solo che miglioreranno *Z*... ce lo aspettavamo. Tanto per curiosità sappiate che sono al lavoro anche su *Speedball 2100*, ma purtroppo lo svilupperanno solo per PlayStation. Proprio in questo periodo i Bitmap stessi si sono lasciati andare in un'intervista a tutto tondo pubblicata su PC Zone (to'.. chi si rivede) che fa molto riflettere. In effetti, le loro osservazioni, per quanto banali, mettono in discussione buona parte del mondo videoludico. La prima riguarda la grafica fotorealistica: se tutti i giochi la avranno (e oramai ci siamo veramente molto vicini, basta attendere che la nuova generazione di schede 3D venga sfruttata a fondo)... si somiglieranno tutti! La seconda riguarda i giochi che tentano di ricostruire nella maniera più esatta possibile il mondo reale: secondo i Bitmap tale tendenza è errata perché altrimenti il gioco perde la caratteristica di "fuga dalla realtà" che è nella sua stessa essenza. Su questo non siamo personalmente d'accordo ma tale posizione rispecchia da sempre la produzione dei Bitmap Brothers.

La terza considerazione riguarda l'atteggiamento della grande industria del software occidentale rispetto a quella giapponese: secondo gli sviluppatori britannici in occidente si vuole produrre e fare soldi senza alcun interesse per la vera qualità del prodotto.

In Giappone invece le industrie tengono sempre almeno TRE team al lavoro su qualunque gioco... e il risultato finale è l'unione dei loro lavori; in questo modo il gioco finale è molto curato e si è dato libero sfogo alla creatività degli ideatori. Il gioco alla fine somiglia più a un'opera d'arte, ad un film o ad un libro che ad un prodotto commerciale. Opinione anche questa non sempre condivisibile, ma che ha più di un fondo di verità.

id software come Microsoft

UN QUAKE PER HACKER

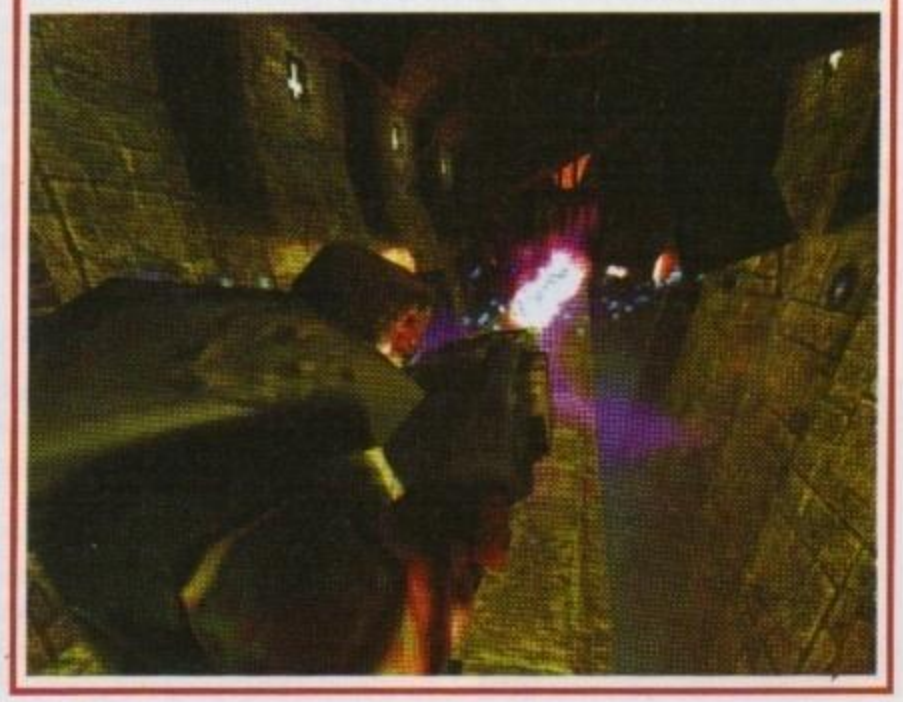
Chi traffica con le reti deve avere sempre, come primo comandamento, una cura maniacale per la sicurezza degli utenti collegati: troppo prezioso può essere il contenuto di un Hard Disk per rischiare di comprometterlo o renderlo pubblico mentre il computer è interfacciato con altri sistemi.

La id ha commesso proprio questo gigantesco errore... e lo ha commesso con uno strumento che nessuno penserebbe attaccabile: un videogioco! Naturalmente è *Quake 3* il colpevole.

Quake 3 Arena è un titolo che non ha bisogno di presentazioni: si tratta probabilmente di uno dei giochi più amati di tutti i tempi e comunque è il non plus ultra per gli amanti del multiplayer.

Arena è, insieme a *Unreal Tournament*, il primo gioco pensato esclusivamente per il multiplayer in rete (locale o Internet), dove la modalità "a solo" serve esclusivamente come allenamento per l'altra. Quando i giocatori si collegavano a un server per una sfida in multiplayer, gli operatori dei server avrebbero potuto sovrascrivere qualunque file sui computer degli utenti! Un'autentica voragine dal punto di vista della sicurezza! Immediatamente la id, avvertita del bug dalla Internet Security System che lo aveva scoperto, si è premunita di far uscire una patch (la 1.17) che mette a posto tutti i problemi: la patch è, ovviamente, incompatibile con le vecchie versioni (anche dal lato server). Naturalmente si è atteso l'uscita della patch prima di diffondere la notizia del bug, per evitare che qualcuno potesse approfittarne.

Tutto si è risolto bene e nessuno accusa la id, ma permetteteci una piccola polemica: se un problema analogo sulla sicurezza si fosse riscontrato in un gioco o programma Microsoft, gli animi sarebbero stati così sereni? Ah, la patch è sul nostro CD naturalmente.



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

A volte le polemiche servono...

ICEWIND DALE IN ITALIANO

Ricordate *Planescape: Torment*, il bellissimo gioco della Interplay costruito con il motore di *Baldur's Gate*? Non è un azzardo definirlo il miglior Gioco di Ruolo di tutti i tempi o comunque degno di stare sul podio insieme a *Ultima 7* e a *Fallout*... eppure ha scatenato grosse polemiche per la sua mancata traduzione. *Torment* sfoggiava una trama e dei dialoghi di assoluto valore, ma il tutto risultava quasi incomprensibile per chi non avesse una conoscenza dell'inglese scritto veramente buona. Si tratta di una caratteristica che, indubbiamente, ne ha condizionato le vendite nel nostro paese. Le polemiche seguite alla mancata traduzione di *Planescape:Torment* hanno dato i loro frutti.... O almeno potrebbero darli. Il nuovo gioco di ruolo della Interplay, *Icewind Dale* sarà ambientato nello stesso mondo di *Baldur's Gate*, i classici Forgotten Realms di Advanced Dungeons & Dragons. Dovrebbe uscire prestissimo, ma la notizia veramente interessante è che sarà completamente in italiano. Non solo: la traduzione sarà curata dalla 25 Edition, ovverosia gli stessi che si occupano della traduzione del materiale di AD&D e la registrazione audio dalla Project Synthesis. Sarà indubbiamente una traduzione di primissima qualità, a differenza, ad esempio di *Baldur's Gate* dove la traduzione c'era, ma lasciava un po' a desiderare (per la serie "meglio di niente")... Si tratta di un vero e proprio esperimento compiuto dal distributore italiano; vediamo un attimo di comprendere come si è giunti a questa decisione. Capite bene che Halifax conosce molto bene il volume di mercato dei propri videogiochi e quindi sa più o meno cosa aspettarsi in termine di vendite da un gioco come *Icewind Dale* venduto in Inglese. D'altra parte secondo le loro analisi di mercato *Torment*, pur avendo tenuto fede alle loro attese, avrebbe venduto decisamente di più se non ci fosse stato l'ostacolo della lingua particolarmente difficile. Queste però sono analisi fatte in teoria, manca il responso degli scaffali che Halifax otterrà grazie ad *Icewind Dale*. Se le vendite saranno superiori a quelle previste per un gioco in lingua inglese e riusciranno a giustificare i costi di localizzazione tale iniziativa troverà un seguito con i prossimi GdR Interplay importati da Halifax. Certo che se le cose non andassero così significherebbe che le polemiche per le mancate traduzioni che hanno riempito la rete erano decisamente gratuite.

Sega parla a ruota libera degli Arcade

IL FUTURO DEL GIOCO DA SALA

Si ha un bel parlare di PlayStation, Dreamcast, PC, Nintendo e compagnia bella... il videogioco è nato e ha trovato la sua diffusione nei bar prima e nelle sale giochi poi. Quando il costo dell'hardware era troppo elevato, solo nella sala giochi si poteva trovare il modo di divertirsi con i cosiddetti "giochini"...

I primi sistemi domestici poi, portavano il divertimento in casa e magari avevano anche giochi bellissimi, ma loro resa grafica e sonora faceva tenerezza se la si confrontava con una macchina da sala. Il passaggio degli anni ha abbassato i prezzi dell'hardware per videogiochi e la differenza grafica è sempre andata a ridursi. Una macchina da sala offre ancora qualcosa in più delle console più recenti in termini di impatto visivo e di pura potenza hardware, così come in termini di sistemi di controllo con tanto di cabina, ma quanti utenti danno ormai importanza a questa cosa di fronte ai numerosi vantaggi di una PS2 o di un Dreamcast? Le console di nuova generazione accanto all'hardware comunque eccellente possono mettere in campo di giochi di una profondità sconosciuta nelle sale giochi... oltre a poter proporre comunque i tipici giochi arcade.

Il gioco da sala, il mitico coin-op sta mestamente avviandosi verso la scomparsa allora? Secondo la Sega no, però dovrà cambiare per poter continuare ad avere un senso nel mondo delle console potentissime. Entro l'estate (e quindi ci siamo), sono annunciate grosse novità tra le quali sono previsti nuove tipologie di giochi da usare in rete nelle sale. Siamo curiosi di conoscere queste novità, ma non ci sorprenderebbe vedere le sale giochi trasformarsi in veri e propri Lan-Center dedicati al gioco in rete. E non ci dispiacerebbe vedere più Lan-Center collegati ad alta velocità tra loro per organizzare veri e propri campionati... ma questo è un sogno nostro.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

L'azienda Bolognese entra di prepotenza on-line

C.T.O DIVENTA ISP

Un titolo ermetico per quella che può erroneamente sembrare una notizia di secondaria importanza.
La C.T.O., la più grande distributrice di videogiochi sul territorio Italiano, ha acquistato Planet, un provider Internet con sede a Milano. L'acquisto di Planet si inserisce in una più ampio progetto che vede C.T.O. entrare attivamente nel mondo on line, sia come fornitore di servizi e prodotti per il gioco via Internet, sia con la creazione un vero e proprio portale che dovrebbe consentire un'interazione più spinta con l'utenza. Sul portale appariranno anche notizie e commenti sulle nuove uscite nel campo videoludico... ehm... ma ci saranno anche delle auto-recensioni?

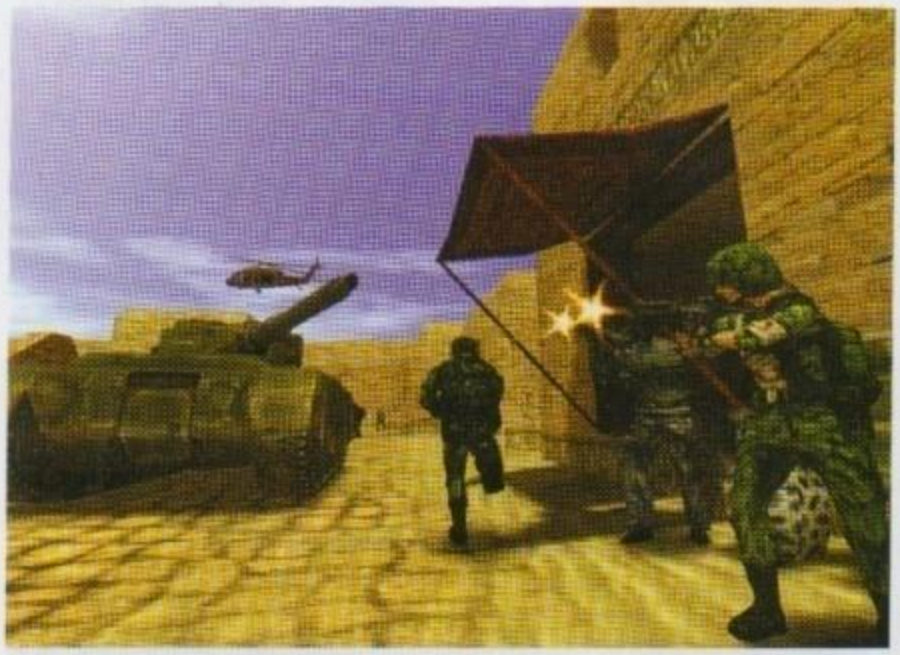
Elevatissima la percentuale di Yankee videoludenti

AMERICANI POPOLO DI GIOCATORI

Nell'epoca della globalizzazione il popolo italico (come immagino buona parte degli altri europei) ha preso l'abitudine di importare le consuetudini americane siano esse positive o negative.
E' notizia recentissima, annunciata dal presidente dell ISDA (Interactive Digital Software Association), che oltre 60 statunitensi su 100 possano essere considerati videogiocatori, sia pure occasionali. Non possiamo che augurarci che un giorno anche il Bel Paese possa contare su una tale percentuale di giocatori... già ci immaginiamo un mondo in cui i videogiochi non verranno più demonizzati e potremo parlarne come parliamo dei un film. Magari quando succederà sarà solo per motivi economici (troppi interessi in gioco per parlarne male), ma lasciateci lo stesso sognare.

Nuova versione della notissima sfida multiplayer

LA FORTEZZA DEL SOLDATO DI VENTURA



Team Fortress, per molti giocatori, rappresenta la massima espressione del gioco in multiplayer. Ne abbiamo già parlato nello speciale che abbiamo fatto alcuni mesi fa, ma facciamo un piccolo richiamo. Il primo *Team Fortress* nacque come modulo gratuito di *Quake* (sviluppato da appassionati e non da Software House) e si rivelò subito un successo. In *TF* due squadre di giocatori si fronteggiano, ma il tocco di classe sta nel fatto che ogni singolo utente sta indossando i panni di un personaggio diverso. Tali personaggi sono divisi in classi e ogni classe ha le sue peculiari abilità e debolezze che dovrà sfruttare al servizio della squadra. Il segreto del successo sta, infatti, proprio nel gioco di squadra: si può interpretare un marine o un commando se adoriamo la violenza pura, ma là dove la forza bruta non basta deve inserirsi l'abilità della spia o del cecchino (in grado di farsi valere da grande distanza); ma non basta, il medico e l'ingegnere, anche se apparentemente meno "divertenti" per il Quakista puro, sono personaggi assolutamente indispensabili per aspirare alla vittoria. Capite che un gioco strutturato così si presta a geniali varianti totalmente diverse dal deathmatch: un team protegge una base e l'altro deve conquistarla, oppure protegge il presidente mentre l'altro è un team di terroristi che deve ucciderlo...
Stranamente *Quake 2* non ha ancora visto una versione completa di *Team Fortress* mentre ne esiste una per *Quake 3*.
Anche *Half-Life* ha visto una versione di *Team Fortress*, sviluppato dalla stessa Valve e distribuito gratuitamente ha avuto un grossissimo successo (*Team Fortress Classic*). Il prossimo passo è un gioco stand alone, ancora della Valve, dal titolo *Team Fortress 2: Broterhood of Arms* (di cui abbiamo già parlato in passato) e promette di essere il non plus ultra nel suo genere con tanto di comunicazione vocale tra i membri del Team supportata direttamente. C'è da tenere conto che sarà un titolo commerciale e non un add-on gratuito come tutti quelli che si sono succeduti fino a ora... con tutti i rischi connessi a una scelta del genere: in pratica sarà necessario che la Valve curi il gioco in maniera maniacale per convincere gli utenti a fronte di espansioni che, oltre a essere già ben curate, non costano niente.

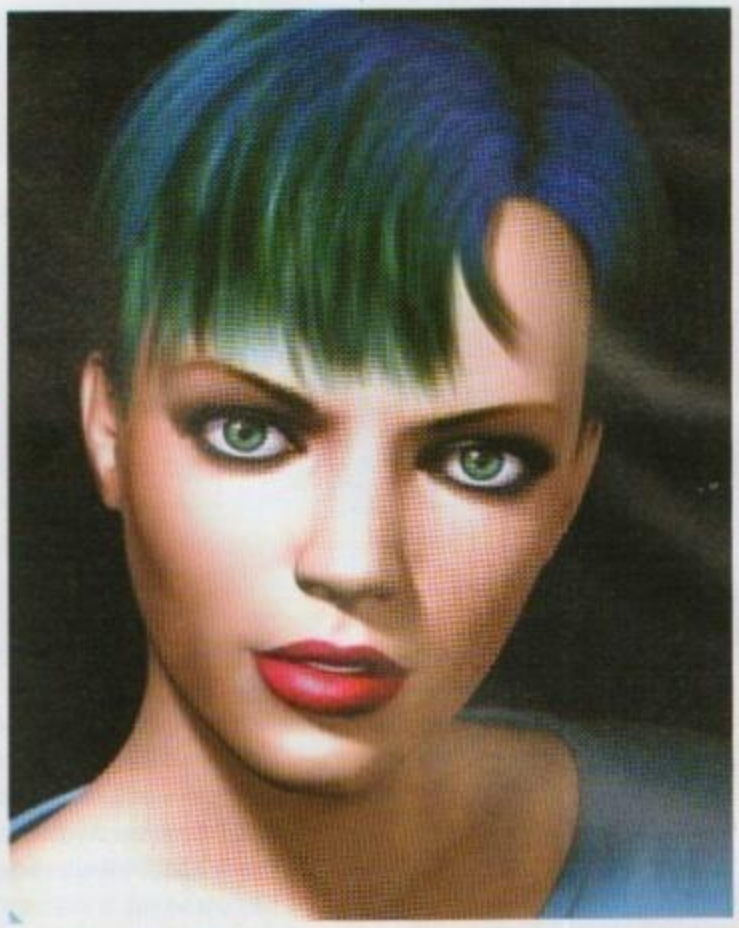
Ultimo arrivato è la versione Fortress di quello che forse resta lo Shooter più violento e sanguinario (insomma... veramente appagante, ma è meglio non dirlo) della storia: *Soldier of Fortune*.
Il team che sta sviluppando il nuovo mod si sta dimostrando decisamente professionale, con la chiara intenzione di mantenere e migliorare le caratteristiche del classico *Team Fortress* per migliorarlo e aggiornarlo... naturalmente pescando a piene mani dalle peculiarità e dalle armi di *SoF*.
E' noto che le potenzialità del motore di *Soldier of Fortune* sono notevoli; non va dimenticata la probabilità di ferire gravemente un avversario amputandogli una gamba o un braccio...Siamo curiosi di sapere quali miracoli potrà fare il medico in questi casi...

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

I giornalisti in carne e ossa iniziano a tremare

ANANOVA
LA GRUBER VIRTUALE

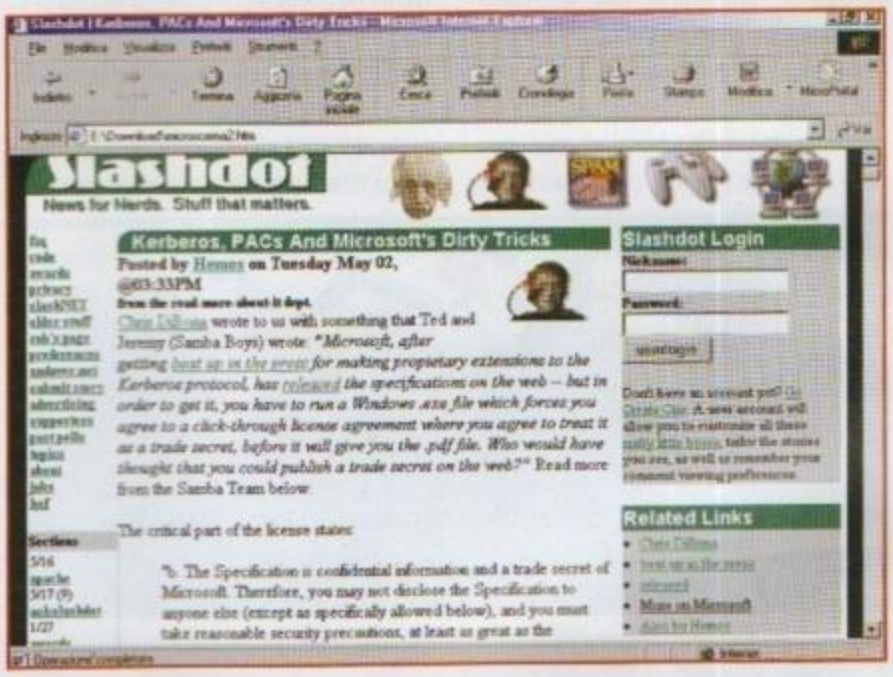


Sulla rete ha preso vita la prima giornalista virtuale: Ananova. Niente di particolarmente spettacolare, sia ben chiaro: in Internet se ne è parlato molto ma si tratta solo di un personaggio renderizzato che, attraverso il Real Player, fa un brevissimo riassunto delle ultime notizie.
La si può raggiungere collegandosi al sito omonimo (**www.ananova.com** che per il resto è un normale sito di news); ma al di là di questo è chiaro che i produttori stanno tentando di farne un fenomeno: hanno anche creato un fan club apposito!
Non sappiamo che piega prenderà la storia e non è facile prevederlo (chi avrebbe previsto, a priori, l'enorme successo del personaggio di Lara Croft) ma siamo rimasti abbastanza delusi dalla novità.
Da notare che Ananova è il primo esempio ma non è un caso isolato: sulla rete ci sono vari anchorman virtuali in preparazione. Nei videogiochi sono anni che i personaggi renderizzati in computer graphics parlano ed hanno movimenti ed espressioni credibili… Noi ci siamo abituati… ma naturalmente i videogiochi precedono di anni il resto del mondo dei media e questo non se ne accorge mai.

Incredibili scelte "tattiche" della casa di Redmond

LA "GENIALITÀ" DI MICROSOFT

Probabilmente lo sapete già dalla TV: Bill Gates non è più l'uomo più ricco del mondo a causa della grossa perdita di valore dei titoli Microsoft di cui lui è il maggiore azionista. Ma non è di questo che il popolo della rete si sta meravigliando. Quello che stupisce sono le scelte assolutamente suicide della Microsoft in questo periodo decisamente delicato per lei. Di solito "non si dice", ma sappiamo tutti che le tecniche che usa Microsoft per sfruttare la propria posizione di privilegio usano spesso metodi che sfiorano il boicottaggio: sovente Microsoft modifica gli standard e i protocolli senza rivelare le modifiche. Ora, loro non lo ammettono, ma è chiaro che lo fanno per rendere incompatibili Windows e gli altri sistemi operativi (che invece lo standard lo seguono) sfruttando il fatto che la maggioranza dell'installato è il loro. Insomma fanno proprio quello di cui li accusa l'antitrust!
L'ultima modifica riguarda un particolare standard di rete detto Kerberos all'interno di Windows 2000; Microsoft aveva promesso al comitato che gestisce lo standard di rendere pubbliche le modifiche e, visto il periodo burrascoso, ha preferito farlo… Anche se probabilmente non hanno avuto un gran senso dell'opportunità. Infatti, il documento è stato messo sul sito Microsoft in forma di un file zip autoscompattante contenente un documento PDF (leggibile quindi con Adobe Acrobat). Avviando il file eseguibile appariva la licenza Microsoft (e in Italia le saltiamo a piè pari ma negli USA l'accettazione di tale licenza vincola legalmente l'utente) e, dopo un clic, si aveva il file PDF in questione. Ora la licenza diceva che quanto contenuto nel documento era un "segreto industriale" di Microsoft e che non poteva in alcun modo essere diffuso né utilizzato (in pratica "vi dico le mie modifiche allo standard, ma voi non potete usarle perché altrimenti tornate compatibili con me e io non lo voglio")!
Stiamo parlando di un file liberamente diffuso in rete da Microsoft stessa! Sembra un po' una presa in giro vero? Ora, già questo da solo è praticamente una dichiarazione di boicottaggio verso gli altri Sistemi Operativi... ma siamo appena agli inizi.



La cosa curiosa è che, tramite il Winzip si può aprire il file ed estrarre il PDF senza passare dall'accettazione della licenza… particolare apparentemente trascurabile, ma che libera l'utente da ogni obbligo in maniera perfettamente legale! A questo punto molti siti hanno rimesso in rete il suddetto documento o una sua sintesi. Non l'avessero mai fatto! La Microsoft ha iniziato a lanciare accuse a destra e a sinistra ordinando di rimuovere quelle informazioni da tutti i siti perché stavano violando un segreto industriale di proprietà di Microsoft stessa. Addirittura si scagliava contro quelli che mantenevano forum in cui alcuni utenti avevano postato informazioni attinenti alla vicenda (una specie di newsgroup via web).
A questo punto, forti anche della ragione legale grazie al trucchetto del Winzip, gli stessi siti (www.slashdot.org su tutti, dichiaratamente anti-Gates) hanno accusato Microsoft di violare il diritto di libertà di parola scatenando un'autentica campagna stampa in cui sono stati coinvolti anche il New York Times e Wired.
Visto come sono andate le cose è difficile dare torto a Slashdot… ed è sempre più difficile per la Microsoft sostenere le accuse di concorrenza sleale.
Scusate ma a volte un po' di buon senso non guasta: fatta la sciocchezza della licenza, fatta la sciocchezza di renderla aggirabile… era il caso anche di far finta di niente.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

La nota band contro gli MP3

IL NAPSTER E I METALLICA

Non è una news ludica ma è comunque vicinissima al mondo dell'intrattenimento su PC.
Cosa sono gli MP3 lo sapete tutti: sono dei file audio di altissima qualità (vicina a quella dei CD) ma con un ingombro ridottissimo, circa un decimo dell'originale.
Se non avete una connessione ad Internet probabilmente non conoscete il *Napster*, un programmino che ha favorito la diffusione degli MP3 in maniera incredibile. In pratica gli utenti si collegano al server di *Napster* e mettono in comune con gli altri utenti i file MP3 che hanno sul proprio hard disk: chi desidera un file può provare a scaricarlo direttamente dal computer di un altro utente. Ora: negli USA sono anni che non vengono pagate le telefonate urbane. Ecco che i computer degli utenti possono diventare veri e propri archivi di MP3 perennemente connessi ad internet; per non parlare dei numerosi computer universitari su cui viene installato *Napster* e che godono anche di una connessione diretta alla rete. L'azienda che produce *Napster* non tiene canzoni sui propri server, ma si limita a tenere un database e a mettere in collegamento tra di loro i vari utenti. Sulla carta non c'è reato, ma la cosa non è andata giù all'associazione discografica americana che ha denunciato l'azienda suddetta. In aggiunta a questa c'è stata l'operazione condotta dai Metallica (già proprio il gruppo Heavy Metal) che ha incaricato una società di effettuare ricerche nel database di *Napster* (immaginiamo si siano iscritti al servizio ed abbiano controllato gli archivi degli utenti che erano on line ogni istante), riuscendo così a risalire a oltre 330.000 utenti in possesso di file MP3 delle loro canzoni! Immediata l'ingiunzione rivolta a *Napster* di proibire l'accesso al sistema a quegli utenti... e *Napster* ha prontamente ubbidito, probabilmente guidata dall'intento di evitare beghe legali. Ovviamente ogni utente può ricollegarsi al sistema usando un nuovo account e un nuovo soprannome, ma quanti si sentiranno adesso al sicuro dall'accusa di pirateria?
Molti cantanti vedono Internet e gli MP3 come un metodo di distribuzione della musica alternativo al negozio ed adatto a far conoscere al pubblico anche artisti alle prime armi: in ogni caso chi è interessato all'acquisto del disco lo sarà comunque anche se può accedere agli MP3, esattamente come adesso si acquista lo stesso il disco anche se si potrebbe registrare con santa pazienza le canzoni quando vengono passate alla radio. Ma i Metallica non la pensano così... anche se l'odio che sembra si siano attirati da parte della net community potrebbero scontarlo in termini di vendite.
Sulla rete è apparsa una simpatica notizia, rigorosamente falsa, che annunciava che la Sony era stata accusata di incentivare la pirateria grazie ai suoi sistemi hi-fi che permettono di riversare un CD su cassetta... Una piccola provocazione che fa molto riflettere... e ci fa chiedere *"e perché Napster si e Sony no?"*.

Incredibile e divertentissima scelta della Maxis

IL MAIALIANO DELLA MORTE

The Sims è un titolo della Maxis che ha ricevuto una quantità incredibile di premi e riconoscimenti. Nel gioco si controlla la vita di una famiglia di persone così come in *SimCity* si controllava un'intera città... detto così sembra un'emerita sciocchezza: un enorme tamagotchi un po' più evoluto, ma pochi minuti di gioco vi faranno capire le immense potenzialità di tale titolo.
Così come è avvenuto per *SimCity 3000*, la Maxis ha messo in piedi un sito apposito dove fornire le patch e le espansioni per il proprio gioco, evidentemente pensato fin dall'inizio in maniera molto modulare proprio per consentire continui aggiornamenti.
Tra gli aggiornamenti c'è la possibilità di mettere in casa del nostro Sim un maialino d'india (in inglese chiamato "guinea pig") con la sua bella gabbia. Peccato che alla Maxis non hanno (volutamente) spiegato bene caratteristiche e rischi connessi: il maialino d'india deve essere accudito, curato e nutrito, come si fa con un animale vero, altrimenti alla prima occasione morderà la mano del suo Sim-padrone.
Poco male direte voi. Macché! Il morso è infetto e i Sim rischieranno di ammalarsi e, nei casi più gravi, addirittura di morire! Immaginatevi la gioia degli utenti che dopo essersi costruiti con molta fatica una Sim-famiglia proprio come la volevano loro, se la vedono sconvolta dalla morte arrivata per bocca di un maialino d'india!
Le proteste sono state tante e tali che la Maxis ha modificato il "guinea pig", lasciando la possibilità che trasmettesse la malattia, ma in maniera non mortale. Insomma, abbiamo assistito a un vero e proprio esempio di "sim-manipolazione genetica".

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Annuncio chock da parte di mister Populous

PETER MOLYNEUX: "ADDIO AL PC"

Peter Molyneux è stato ed è uno dei più geniali game designer nella storia del videogioco. Per lunghi anni la sua firma ha coinciso con i più grandi successi del Bullforg, da lui stesso fondati: si parla di titoli saliti nell'Olimpo del videogioco come *Populous* e il suo seguito *Populous 2*, *Powermonger*, *Magic Carpet* 1 e 2, *Theme Park*, *Theme Hospital*, *Syndicate*, *Syndicate Wars* e l'ultimo, bellissimo, *Dungeon Keeper*. Tutti questi giochi sono usciti per PC ma i più vecchi di essi hanno visto anche la versione Amiga (all'epoca era il computer più diffuso)... Molyneux ha poi lasciato la Bullfrog (probabilmente per dissidi con l'Electronic Arts) per ripartire in proprio e fondare la LionHead che ora sta lavorando a *Black & White*, gioco assolutamente geniale che promette di essere qualcosa di assolutamente nuovo... e tutto questo già si sapeva.

La notizia bomba è scaturita sulla rete, quando Molyneux ha annunciato che *Black & White* sarà il suo ultimo prodotto per PC: d'ora in poi si dedicherà alle console di nuova generazione. Se la notizia può lasciare sgomenti i fan dell'ex Bullfrog, bisogna tenere conto anche del mercato in cui si stanno muovendo i game designer; un mercato dove i soldi che girano nel settore PC sono solo una frazione di quelli che girano nel mercato console... con molti problemi di progettazione in più. Chi sviluppa per le console sa che TUTTI gli utenti hanno lo stesso hardware, che non deve preoccuparsi di possibili incompatibilità con periferiche, driver o programmi strani che hanno messo le mani nel registro di Windows, sa qual'è la potenza di calcolo dei propri acquirenti e sa esattamente cosa vedranno sui loro schermi. A maggior ragione ora che uscirà l'X-Box di Microsoft (al quale Molyneux sembra aver dato il suo pieno appoggio) i game designer si troveranno alle prese con una PC-Console perfettamente standardizzata... un sogno per chi proviene dal mondo PC, abituato alla necessità di supportare decine di periferiche, magari molto diverse tra di loro. Da notare il fatto che le conversioni tra i due sistemi rasenteranno il banale e, sinceramente, riteniamo che, anche se Molyneux non svilupperà più per PC, continueremo a vedere i suoi giochi convertiti per la nostra macchina...

Resta comunque indiscutibile il fatto che le tipologie di giochi tra PC e console sono tipicamente molto diverse, tanto da non garantire un passaggio indolore dall'una all'altra... almeno allo stato attuale.

Nuova acquisizione in casa Take 2

TAKE TWO TAKE GOD

No, nessuno sta rubando Dio, è stato semplicemente annunciato che Take 2 ha acquistato la Gathering of Developers. GoD nacque nel 1998 e fu presentata la pubblico come un'associazione di sviluppatori che aveva la nobilissima intenzione di offrire un pieno supporto e un trattamento equo ai creatori di videogiochi, troppo spesso gli ultimi a trarre profitti dal mondo dell'intrattenimento ludico. L'idea era esaltante per i creatori di videogiochi che, oltre al miglior trattamento economico, non avrebbero dovuto più essere costretti ad avere sul collo il fiato di un publisher (*Ultima Ascension* docet...), ma purtroppo mancava il grosso capitale alle spalle di questa iniziativa.

I giochi di oggi costano milioni di dollari e GoD, per sua stessa struttura, non poteva permettersi di sbagliare un solo gioco perché il trauma economico sarebbe stato disastroso per la società.

Non sappiamo cosa abbiano detto le vendite, ma oggi GoD passa sotto l'ala di Take 2, con tutto il suo management e con tutti gli sviluppatori legati alla società.

Gathering of Developers è stata acquistata da Take 2 ma non verrà assorbita: manterrà la propria indipendenza e il proprio marchio; oltre a questo i dirigenti promettono di proseguire sulla linea che ne animò la fondazione, quella dell'occhio di riguardo verso gli sviluppatori ma, al di là delle loro parole la scena è profondamente cambiata e il nuovo proprietario è, a tutti gli effetti, uno dei grossi publisher che si erano voluti evitare all'inizio. Ognuno tragga le proprie conclusioni.

A proposito di Take 2 vogliamo riportare una curiosità che però un po' ci offende nella nostra italianità. Al recente E3 è stato presentato un gioco di azione e di gangster chiamato *Mafia*. Pare che il nome sia un po' troppo "delicato" per il mercato Italiano e si sarebbe deciso di cambiarlo con *DIRTY ANGELS* (sottotitolo: *nell' America degli anni '30 mai mettersi contro la Mafia*). Non condividiamo la scelta ma capiamo le motivazioni... Però potevano scegliere un titolo migliore!

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

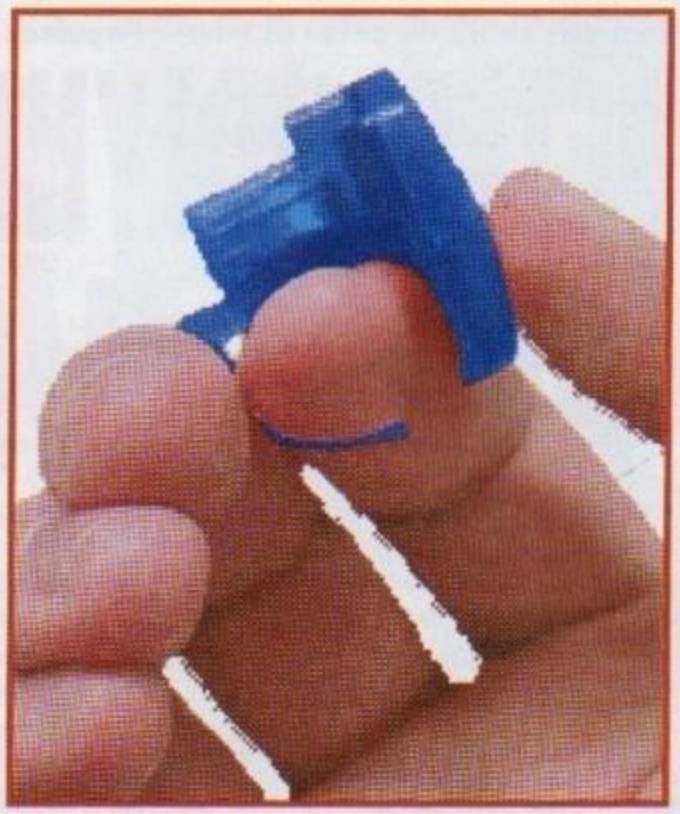
http://www.oldgamesitalia.net/

Il mouse diventa digitale

IL MICROTOPO

Non "diventa digitale" come contrapposto ad analogico… diventa digitale proprio perché si infila su un dito! Lo potete vedere nella foto: è un piccolo apparecchietto wireless che permette di controllare il movimento del cursore semplicemente muovendo (o meglio, inclinando) un dito nello spazio. All'interno del gioiellino c'è un sensore in grado di percepire il movimento tramite la forza di gravità. Sul mouse sono posti i classici due tasti più un terzo che permette di attivare e disattivare il movimento (sarebbe decisamente noioso trovarsi ad avere il cursore che ballonzola sullo schermo mentre stiamo scrivendo una lettera al computer).

Già solo per quello che vi ho detto finora potremmo essere di fronte a una rivoluzione nel campo delle periferiche di puntamento… ma i progettisti dicono che è praticamente perfetto per giocare gli Shooter 3D… e sinceramente ci sentiamo di credergli! Pensate un po' al senso di onnipotenza che proverete nello sparare agli avversari puntandoli con un dito….



Quando la ricerca spinge verso l'upgrade

SALUTI AL DVD?

Non ci crederete ma qualcuno ci sta provando seriamente a far fuori i DVD. A ben guardare non è una sorpresa: non diciamo un'eresia affermando che il DVD è una tecnologia ormai vecchia!

Stupiti? E allora rispondete un po': quanti ANNI sono che sentite parlare di DVD? Tanti vero? Sono oltre cinque anni che il DVD è una realtà, ma purtroppo i grandi produttori di Hollywood, grazie al loro potere economico, hanno bloccato la commercializzazione dei super-CD finché non sono stati sviluppati adeguati metodi di protezione anticopiatura dei loro film (oltre al tanto contestato "regional code"). Il pratica c'era la tecnologia ma non si poteva distribuirla. Va da sé che, decompilando il codice del famoso lettore DVD della Xing, i piràti sono riusciti a capire come funzionava il metodo di criptaggio dei film e, con semplici programmi per PC, è ora possibile riversare l'intero film su un Hard-disk in formato Mpeg-2. Non solo: gli stessi pirati hanno messo a punto compressori video che sfruttando il formato Mpeg-4 riescono a far entrare l'intero film, con una qualità simile al VHS, in un solo CD! In pratica si è fatto ostruzione al DVD per nulla! Anzi, se fossero usciti quando potevano farlo i computer da casa non avrebbero avuto la capacità di calcolo necessaria a fare tutto questo. Ma questo è solo un inciso: il fatto grave è che il DVD è stato tenuto al palo per anni mentre la tecnologia andava avanti…. E oggi sarebbe possibile produrre dispositivi ottici molto più capienti e veloci del "vecchio" DVD. Imation ha annunciato che nel 2002 metterà in commercio l'holodisk, un super DVD capace di contenere 125 Gigabyte di dati! Ricordiamo che i DVD ne contengono, al massimo 17, ma tipicamente arrivano a 9,5. Imation promette un trasferimento dati 25 volte più alto dei DVD attuali. Forse bisognava uscire prima con questa idea: molti ritengono che il DVD riuscirà ad affermarsi come standard nell'arco dei prossimi mesi; se ci riuscirà sarà praticamente impossibile intaccare tale posizione di privilegio.

AMD scende sull'economico

IL "CELERON" DI AMD

E' abbastanza curiosa la storia della "lotta" tra Intel e AMD. Ne abbiamo già parlato ma la ricordiamo brevemente: da quando i processori di AMD, grazie alle istruzioni 3Dnow! inserite nel K6-2 sono diventati adatti alle applicazioni multimediali e ai giochi Intel è stata costretta, per la prima volta, ad entrare nel mercato dei processori economici creando l'ottimo Celeron. AMD ha risposto portando la sfida nel settore più costoso con l'Athlon, che riesce a essere più potente di un Pentium III di pari frequenza. In pratica oggi Intel ha il miglior processore di fascia economica, mentre AMD ha il migliore di fascia alta… è più una questione di principio che altro, visto che il mercato è comunque dominato da Intel, ma evidentemente AMD si è sentita incoraggiata da questo successo, visto i passi successivi, che porteranno un Athlon anche nei portatili. Accanto a questa decisione c'è quella di tentare di offrire un processore interessante anche per il mercato economico, dove oramai c'è solo il Celeron. Atteso per questo mese il nuovo processore si chiamerà Duron (dal latino "durare" per indicare l'affidabilità nel tempo) e sarà basato sul core dell'Athlon. Come il Celeron il nuovo processore di AMD integrerà a bordo la cache L2 funzionante alla velocità del processore, ossia dai 500 ai 700 MHz.

E' da notare che la grossa debolezza del Celeron è il bus a "soli" 66 MHz nelle comunicazioni con il resto del sistema, mentre i Pentium II vanno a 100 Mhz e i Pentium III più recenti arrivano a 133 MHz. Duron supera questo difetto offrendo una velocità sul bus da 200 MHz!

Quando sarà in circolazione ci renderemo conto se sarà interessante per le applicazioni più importanti… i videogiochi!

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Morto improvvisamente Phil Katz

ADDIO MISTER ZIP

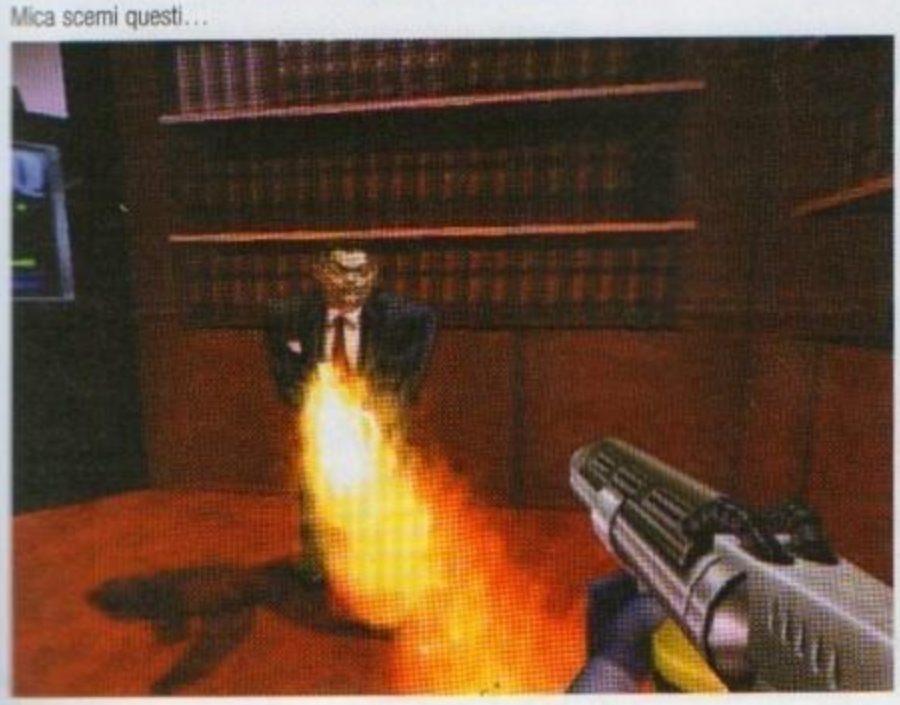
"Zippare" e' un neologismo, non lo trovate sui vocabolari ma qualunque utente di computer sa cosa significa: comprimere un file o una directory usando un apposito programma, detto pkzip.

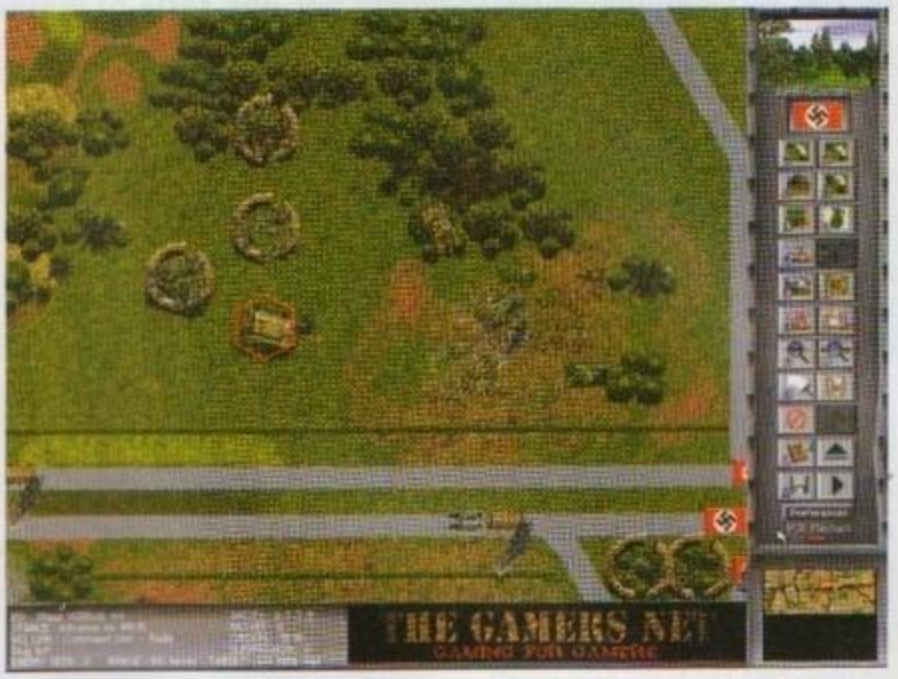
Il PK di pkzip sta per Phil Katz, che aveva sviluppato il programma di compressione quasi come passatempo, non pensando che sarebbe diventato lo standard nel mondo del PC. Alcuni anni fa il mondo informatico era molto più attento al problema della compressione di quanto succeda oggi: l'unico metodo di archiviazione e di distribuzione dei programmi erano i floppy e gli hard-disk erano assolutamente ridicoli. Phil Katz mise a punto la sua utility e fu subito un successo clamoroso. Pkzip era un programma dell'era del MS-DOS (i tempi passano ma il vecchio Bill resta... MS, come molti di voi sanno, significava MicroSoft) e in quanto tale si controllava da riga di comando. Quando venne l'epoca di Windows, la Pkware fu lenta a sviluppare un adeguata interfaccia e oggi quasi tutti usano Winzip per comprimere i propri file. Winzip ha avuto il merito di garantire la totale compatibilità con il vecchio pkzip. Phil Katz era un giovane genio di 23 anni quando ideò il programma che lo ha reso famoso... E come molti geni la sua vita è stata tutt'altro che serena: lo hanno trovato morto in una camera di motel a Milwaukee, ucciso dall'alcolismo che ormai ne minava l'esistenza... aveva 37 anni. Addio mister Zip.

Da Ritual un'iniziativa intelligente.... Anzi furba!

DESIGNER DI PECCATI

Ricordate *SIN*? L'ottimo shooter 3D della Ritual Entertainement che aveva come cattivone finale la bellissima Elexis Sinclare? Ricordate che vi avevamo detto che dal gioco sarebbe stato originato un film "anime"? Bene, probabilmente quando il film sarà pubblicato in DVD, su quest'ultimo saranno presenti una decina di livelli deathmatch che a loro volta replicheranno le ambientazioni del film. La cosa curiosa è che quelli della Ritual avevano detto esplicitamente che non avrebbero seguito lo sviluppo del film perché impegnati in nuovi progetti. A questo punto il lampo di genio: i livelli del DVD potrebbero essere creati da utenti appassionati. I migliori candidati avrebbero il film in anteprima da analizzare per poter creare i livelli. Il tutto senza essere pagati... però avrebbero il prestigio di andare sul DVD e in più la possibilità di essere chiamati in futuro dai Ritual qualora avessero bisogno di nuovi level designer. Capito il lampo di genio? Se la cosa andrà in porto il film di *SIN* avrà un bonus a costo nullo che potrebbe elevarne le vendite... mentre i Ritual potrebbero trovare dei nuovi talenti senza spendere una lira e senza promettere nulla in cambio...
Mica scemi questi...





Matrix si assicura Grigsby

IL GURU DEL WARGAMES

Il Wargame classico, quello con il territorio diviso in esagoni tanto per capirsi, rappresenta un settore molto di nicchia, di solito indirizzato a un target di pubblico tanto limitato quanto esigente ed esperto. Il mese scorso nel "Punto" sugli strategici Vincenzo Beretta vi ha parlato della Matrix Games, che sta pescando a piene mani nel passato degli strategici per la gioia degli appassionati. In particolare *Steel Panthers* è liberamente scaricabile dal sito apposito (**www.matrixgames.com** occhio che sono 300 megabyte... l'intera immagine del CD totalmente gratuita.. un buon modo per testare la vostra nuova tariffa flat o la vostra connessione ADSL) fin dagli inizi di maggio

Vincenzo stesso vi aveva parlato di Gary Grigsby ideatore di *Steel Panther* e di un'altra ventina di titoli, quasi tutti pubblicati sotto etichetta SSI; non è azzardato definirlo un mostro sacro nel mondo del Wargame classico. Dopo aver ottenuto il permesso di pubblicare *Steel Panthers* la Matrix è riuscita a mettere sotto contratto Gary Grigsby stesso, per fargli creare un nuovo Wargame ambientato nell'Oceano Pacifico durante la Seconda Guerra Mondiale.

Il titolo sarà *War in the Pacific: Struggle aginst Japan 1941-1945*, successore di quel *Pacific War* che lo stesso Grigsby rilasciò nel 1993. *Steel Panthers* potrebbe essere un ghiotto antipasto del ritorno del wargame sui nostri computer, in attesa appunto di andare nel pacifico.

LA MAGLIA NERA

Abbiamo avuto la tentazione (ma era più una provocazione) di assegnarla alla Sony e alla PS2 per l'ennesima volta... pare che anche con la nuova versione del driver DVD si possa aggirare il "regional code"!
Per la serie "sbagliando NON s'impara"... Comunque stavolta toccano di diritto ai Metallica e a MicroSoft per la loro lungimiranza. Ne abbiamo già parlato nel corpo principale delle news e quindi ci limitiamo ad assegnarle senza spiegazioni.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Da Ubi Soft una nuova personaggio per una serie di giochi

CYPRIEN COME RAYMAN?

Entro l'anno dovrebbe fare la sua comparsa un nuovo personaggio che arricchirà la galleria di personaggi della Ubi Soft. Si tratta di Cyprien un ragazzino di dieci anni rimasto orfano e trasportato in un mondo da incubo, dominato da poteri malvagi di cui dovrà scoprire la natura. Il gioco sarà un'action/adventure in 3D e oltre all'abbondanza di combattimenti che caratterizza sempre questo genere di giochi, richiederà di risolvere enigmi e di esplorare misteriose locazioni; oltre a questo non è dimenticata l'interazione con gli altri personaggi... in pratica non dovremo uccidere tutto quello che si muove.

Evil Twin: Cypiren's chronicles (questo il titolo) pescherà a piene mani dalle ambientazioni classiche del cinema fantastico riproposte con una grafica prelevata direttamente dal fumetto moderno. Se pensate che spedire un orfanello in un mondo del genere sia un atto che richiederebbe l'intervento dell'UNICEF, sappiate che il vispo ragazzino può trasformarsi in Super Cyprien, un guerriero dotato di enormi abilità di combattimento.

Il gioco sarà pensato per un target di giocatori che vanno dai 15 ai 25 anni... tra le righe della dichiarazione ufficiale di Ubi Soft si capisce che se il gioco sarà un successo potremo aspettarci un Cyprien trasformato in un ospite fisso del catalogo della casa transalpina.

Sempre da Ubi Soft, incredibilmente dinamica negli ultimi mesi, arriva la notizia dell'acquisto di due nuove software house. La prima è la Sinister Games autrice dell'indimenticabile (in senso assolutamente negativo) *Duke of Hazzard* e speriamo che la prossima volta lavorino un po' meglio. L'altra, molto più interessante, è la Grolier Interactive UK, che costituirà un solido punto di partenza per la casa transalpina nel Regno Unito. Non sappiamo se la cosa sia legata a questo nuovo acquisto (e non è da escludersi), ma nel frattempo si è saputo che Ubi Soft pubblicherà *Infestation*, un nuovo titolo che è in preparazione proprio in Inghilterra negli studi di David Braben! Mica servono presentazioni no? Uno dei più grandi game designer di tutti i tempi, autore di *Elite*, *Frontier* e *Virus*! Ve ne abbiamo parlato a lungo in questi mesi.

W la stampa non specializzata

OGGI MEGLIO DI IERI?

Citiamo da Oggi N° 21 del 24 maggio 2000 ***"E' o non è blasfemo fare del Messia un eroe dei videogiochi? Si aggira tra preti killer, suore in tenuta sadomaso, prostitute, transessuali per colpire i peccatori sterminandoli. E' Bob, l'angelo inviato da Dio sulla terra per ripulirla. La colonna sonora è di canti sacri. Così si presenta il nuovo videogame "messiah" in vendita da qualche giorno in Italia? E' o non è blasfemo?"***.

Questa la domanda che si pone il settimanale edito da RCS.

Ciò che lascia interdetti non è la riposta di Orazio Petrosillo, informatore religioso, le cui argomentazioni appaiono valide, quanto piuttosto la domanda, da cui traspare con estrema evidenza che chi l'ha posta non ha mai giocato, neppure per pochi secondi, con lo sparatutto di Interplay.

PC Zeta, si pone invece un'altra domanda: ***"non è forse 'blasefemo' che la stampa non specializzata, quella "vera", quella "seria", continui ogni 3x2 a are disinformazione su ogni argomento minimamente tecnico, Internet e videogiochi in primis?"***.

LA CIMICE

UNA PLAYSTATION NEL DREAMCAST

Può una console emularne un'altra? Certo, se la potenza dell'hardware è sufficiente! Il Dreamcast si prepara ad emulare la PlayStation con il Bleemcast, la versione per la console Sega di quel Bleem! che tanto rumore ha fatto nel mondo PC. Ricordiamo che Bleem! ha dovuto subire anche una quantità di critiche assolutamente esorbitanti; speriamo che la sua versione DC abbia miglior fortuna, ma a questo punto non ci fidiamo più delle promesse del team di sviluppo. Il Bleemcast è stato mostrato all'E3 e si prevede che, alla sua uscita ufficiale, sarà in grado di emulare circa 400 titoli Psx: presumibilmente avrà una migliore compatibilità della sua controparte PC (l'hardware DC è standardizzato, quello PC no)... resta il dubbio di quale interesse ci sia ad emulare con un software commerciale in maniera peggiore dell'originale una console che comunque costa appena 200.000 lire.

Lo immagino già... scommetto che permetterà di far girare i giochi masterizzati senza problemi...

MP3 SUL NEOGEO POCKET

Noi Italici conosciamo come unica console portatile il Gameboy nelle sue varie incarnazioni; in realtà anche la SNK ha creato una piccola console portatile relativamente diffusa all'estero: il NeoGeo Pocket. Così come il Gameboy si prepara a diventare un player MP3, così farà la consolina di SNK. La casa madre ha infatti presentato una periferica, collegata al NeoGeo permette la compressione, il download dal PC e l'ascolto dei file MP3.

NOVITÀ SU X-BOX

Cimice tutta di stampo consolistico questo mese, ma abbiamo la convinzione che, pur occupandoci di PC non possiamo chiudere gli occhi di fronte all'altra metà del mondo videoludico. La prima novità viene dalle specifiche tecniche: Microsoft ha già cambiato frequenza di clock del processore che non sarà un PIII-600 ma un PIII-733... a questo punto ci aspettiamo che entro la data di uscita (Natale 2001) questo dato venga cambiato più volte... così come non è per niente peregrina l'ipotesi di un raddoppio della RAM. L'altra novità viene dal kit di sviluppo per X-Box: sarà un PC con Nvidia NV20, Direct X 8 (che ricordiamo, Microsoft ha praticamente scritto ad hoc per le schede grafiche di Nvidia) e Visual C++ 6.0. Un grosso vantaggio per gli sviluppatori, visto che, ad esempio, la PS2 è difficile da programmare, mentre il Visual C è un ambiente di sviluppo collaudato e ben conosciuto da tutti.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Ennesimo Gioco Di Ruolo on line

LO ZIO SCURO

In questi mesi si fa un gran parlare di Giochi di Ruolo on line e di "massive multiplayer" (ovverosia quello in cui moltissimi utenti possono essere connessi in contemporanea nello stesso ambiente), ma a tutt'oggi ve ne sono solo tre funzionanti: *Ultima OnLine* della Origin, *Everquest* della Sony e *Asheron's Call* della Microsoft. Di questi solo il primo è veramente un capolavoro... e del resto la Origin ha praticamente indirizzato i suoi interessi esclusivamente verso il gioco online.

Wombat Games si prepara a sua volta a fornire il proprio GdR on line, dal titolo *Dark Zion* che promette sostanziali differenze dagli altri titoli... a partire dall'ambientazione: un gruppo di coloni intergalattici (e appartenenti anche a razze diverse) si trova sperduto su un pianeta inospitale da conquistare.

L'idea dei Wombat è: "io vi fornisco un mondo, voi fateci quello che vi pare". Va bene, abbiamo un po' esagerato ma nemmeno di troppo. Il giocatore potrà essere quello che vorrà (come in ogni GdR), ma non sarà mai prigioniero della propria scelta: potrà sempre decidere di sviluppare ed allenare nuove abilità e lasciar perdere quelle che non gli interessano più fino a disimpararle. I giocatori potranno esplorare i territori, costruire nuovi edifici e, partendo dagli edifici, costruire intere città, potranno cimentarsi nel lavoro o attività che più li interessa. Ma non solo: gli utenti formeranno una comunità che potrà anche fornirsi le proprie regole di comportamento; il sistema di gestione del gioco prevede anche una simile possibilità.

Da notare che non sono previsti metodi per contrastare il Player Killing (la disgustosa abitudine di alcuni giocatori di uccidere e derubare i giocatori più deboli) ma non sarà necessario: il sistema tiene nota delle azioni di ogni giocatore e se la comunità dei giocatori lo vorrà, ognuno dovrà rispondere dei propri crimini secondo le leggi. Da notare che ogni account (ogni copia del gioco) da diritto a UN solo personaggio legato in maniera indissolubile al suo proprietario. La morte del nostro alter ego non sarà reversibile (come avviene, ad esempio in *Ultima OnLine*) e in tale eventualità ci si dovrà ricreare un personaggio da zero. Capite bene che le regole insite in *Dark Zion* rendono di fatto la vita molto dura ai Player Killer.

Da notare che il mondo, oltre a poter essere fisicamente modificato e creato dai giocatori, sarà anche veramente dinamico: le zone comunemente abitate da tutti resteranno più o meno immutate, ma un giocatore che si avvierà in esplorazione in territori sconosciuti si troverà di fronte ad un mondo che è stato effettivamente generato ex-novo. Naturalmente tutti i giocatori vedranno lo stesso mondo nello stesso momento, ma ci sarà la possibilità di aggiungere nuove aree in base alle esigenze, così come di eliminare le vecchie e ricrearne di nuove per aggiungere nuovo interasse al gioco. Di solito con i mondi autogenerati dinamicamente il rischio concreto è di avere situazioni che mancano della fantasia e del senso di novità che si trova invece nei mondi creati da un designer... ma ci sembra quanto meno assurdo muovere delle critiche a un gioco che ancora non esiste.

Wombat Games è in trattativa per la pubblicazione del titolo, per il quale, comunque non è stata ancora annunciata una data ufficiale di rilascio.

Sarà comunque prevista una beta pubblica a suo tempo.

LE CLASSIFICHE ITALIANE E STATUNITENSI

Come al solito vi offriamo le classifiche di vendita italiane e statunitensi.

La classifica italiana è elaborata dalla nota catena di negozi ComputerOne e la trovate pubblicata mensilmente sul loro sito (**www.computerone.it**), mentre la classifica d'oltreoceano è messa a punto da PCData (**www.pcdata.com**).

La classifica di PCData si riferisce all'ultima settimana di aprile (stavolta è settimanale, ma ricalca quasi fedelmente quella mensile di aprile).

TOP 10 USA

1. The Sims
2. EverQuest: Ruins Of Kunark
3. Who Wants To Be A Millionaire
4. MP Roller Coaster Tycoon
5. Age Of Empires II: Age of Kings
6. Soldier Of Fortune
7. MP Roller Coaster Tycoon Corkscrew Follies
8. Grand Slam Bridge III
9. Star Wars Episode I: Phantom Menace
10. Jane's WWII Fighters

TOP 10 ITALIA

Quella di ComputerOne è relativa alla settimana successiva, la prima di maggio

1. Formula 1 2000
2. Virtual Skipper
3. Soldier of Fortune
4. The Sims
5. Star Wars:Force Commander
6. Rally Masters
7. Grand Prix World
8. Superbike 2000
9. NOX
10. ULTIMA IX Ascension

Sorprende l'effetto dell'America's Cup mentre conferma la leadership il contestatissimo gioco di Formula 1 della EA.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

VA VERAMENTE COSI' MALE?

a cura di Simone Soletta

AVVENTURE

Non ho nemmeno fatto in tempo a pubblicare l'indirizzo su questa pagina ed ecco che il vostro feedback è prontamente giunto a intasare la mia casella di posta! Ottimo Falconi, direbbe il nostro maniaco Internet Gianluca "Ualone" Loggia e quindi in questo numero andremo a esaminare nel dettaglio le vostre opinioni. Del resto il report sull'E3 occupa su questo numero ben diciassette (!) pagine e quindi non mi sembra il caso di replicare notizie in questa sede.

Bene, la prima lettera mi giunge da NightProwler, vecchia conoscenza di it.fan.studio-vit. Le sue riflessioni sono estremamente interessanti e riporto qui qualche estratto dalla sua lunga mail: *"Sino all'anno scorso, davamo ormai spacciati anche gli RPG. Era stato un genere che aveva vissuto un periodo d'oro a cui ancora penso con una lacrimuccia... ho cominciato a giocare a D&D dopo aver giocato a* Eye of the Beholder*! Eppure, stranamente,[...] la razza stava estinguendosi. Sono bastati due titoli (*Baldur *e* Fallout*) per rilanciare alla grande il genere. E ora, siamo sommersi da anteprime di titoli in lavorazione. Non credo che un genere storico ed evocativo come le avventure possa sparire. Abbiamo avuto i momenti no, certo.[...] Semplicemente, come credo che* U8 *sia stato, all'epoca, l'inizio del declino per gli RPG, così* Monkey 3 *sia stato l'inizio del declino per le avventure.[...] Ma è bastato un titolo vincente per far tornare di moda gli RPG. Credo che, forse, qualche anno di buio non possa far che bene al mercato. Poi, un titolo vincente, un'avventura come non si vedevano dai tempi di* Maniac Mansion 2*, potrebbe far brillare un'altra volta il sole sulle avventure".*

Mah, questo discorso è sicuramente condivisibile, alla luce di quello che è accaduto al genere preferito del Dellafiore. Certo è, però, che si tratta di tipologie molto diverse.

Ritengo che il giocatore di GdR sia in qualche modo una persona "informata sui fatti", uno che ha un background e che si è, magari, avvicinato al genere sui giochi da tavolo. Credo che sia difficile che un giocatore "occasionale" compri *Fallout*. Diversamente, all'epoca delle "avventure belle", erano molti i giocatori che trovavano divertente un *Monkey Island* vivendolo come una sorta di fumetto interattivo. Certo, giocandolo "soluzione alla mano" perdevano molto in termini di giocabilità e longevità ma, in ogni caso, riuscivano a godersi titoli estremamente divertenti.

Oggi la massa è orientata all'action, il giocatore occasionale cerca Lara e Indy (tralasciando magari l'ottimo *Shadowman*) e l'avventura in senso stretto non attira più. *Grim Fandango* è lì a testimoniarlo. Trama, dialoghi, enigmi sono ormai qualcosa di troppo.

Dark Side of the Moon: quanti credono ancora che sia solo roba dei Pink Floyd?

Ritengo che parte del successo che stanno avendo i GdR sia dovuto proprio alla mancanza di avventure serie che hanno portato molti avventurieri *hard-core* a preferire le sfide di un *Baldur's Gate* a titoli che, ormai, si finivano da soli nel tentativo di non annoiare l'utente occasionale. Se esce un *Grim Fandango* ogni tot anni e il resto è tutto *X-Files*, allora non vedo come il genere potrà risorgere.

A differenza dei GdR, le avventure non possono vantare un seguito "Extra PC": sono milioni le persone che sanno cosa siano i *Forgotten Realms* e moltissimi tra questi sono disposti a giocare anche su PC i titoli ispirati dai giochi di ruolo classici. Noi avventurieri siamo stati creati da un genere che è nato, praticamente con gli stessi home computer (parser testuali e via) e che, come questi, pare destinato a spegnersi definitivamente. Pessimista? Forse pure troppo, come mi fa notare Francesco da Piacenza, che mi tira le orecchie dicendo che oltreoceano di avventure ne escono eccome. Ha ragione da vendere, e infatti titoli come *The Longest Journey* sono sicuramente apprezzabilissimi e ricchi di qualità. Ma allora perché non li vediamo da noi? Forse per gli stessi motivi che spingono la Sierra a licenziare il team di sviluppo di *Gabriel Knight 3* non appena pubblicato il gioco senza così lasciare spazio alla speranza per un nuovo gioco. Evidentemente i produttori americani per primi non credono che l'esportazione (non parliamo della costosa localizzazione) di giochi simili possa portare successo in termini di vendite. In ogni caso, visto che ormai quel po' di inglese per giocare lo conosciamo tutti e che al giorno d'oggi si può comprare negli Stati Uniti con la stessa semplicità con cui ci rechiamo dal barbiere, dal prossimo numero in poi andremo a monitorare con attenzione quello che succede anche fuori dai nostri confini e dai roboanti comunicati che accompagnano sempre gli annunci delle Major.

Un altro *Sanitarium* può sicuramente essere là fuori ad aspettarci. Certo, poi lo dobbiamo comprare, altrimenti a che serve?

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TENDENZE DEL MERCATO

GIOCHI DI RUOLO

a cura di Daniele Dellafiore

Finalmente saremo alla moda. Da quando i giochi d'azione 3D sono diventati uno dei generi più acclamati dal grande pubblico, una tendenza è andata sviluppandosi: quella dei MOD, i livelli aggiuntivi. In realtà i MOD spesso sono più che una semplice accozzaglia di muri e mostri: alcuni di essi riescono a stravolgere completamente il gioco di partenza. Spinto dalle possibilità offerte da Internet, questo fenomeno dilaga e ogni sparatutto che si rispetti ha siti su cui trovare espansioni di ogni genere. Assieme al fenomeno dei Clan è una delle tendenze che più ha caratterizzato l'era dei FPS. Ora però le cose stanno per cambiare, tra pochi mesi non sarà più solo il Ciaccasassi a poter parlare di moduli e di tornei nella sua Opinione, anche il sottoscritto nei mesi di carenza di idee potrà facilmente mettere in piedi un articolo raccogliendo le novità di questo settore. Di cosa sto parlando? Ma dei giochi multiplayer con lo Story Teller, ovviamente, i giochi alla *Vampire* e alla *Neverwinter Nights*. Nonostante entrambi siano stati ritardati, è indubbio che già attorno a essi ci sia l'attesa per la novità. Proprio in questo periodo, l'inizio di maggio, è iniziata la fase di beta test pubblico di *Vampire*: le prime indiscrezioni non fanno sperare proprio benissimo: ottima la grafica e geniale l'interfaccia, ma pare che il gioco sia un po' troppo action... *Neverwinter Nights* invece è ben lungi dall'essere pronto, oramai definitivamente rimandato al primo quarto del 2001. Il motore grafico nuovo è stato presentato all'E3 e potrete vederne qui attorno qualche immagine decisamente più promettente rispetto a quelle vecchie. Tornando al discorso iniziale, è indubbio che questi due giochi consentiranno anche a noi retrogradi appassionati di CRPG di poter seguire questi trend dei giovani videogiocatori: anche noi avremo i nostri siti con tutti i moduli, le espansioni, i clan (se così si chiameranno). Appassionati di GdR di tutto il mondo potranno dilettarsi a creare scenari in cui ambientare le loro avventure, siano queste delle semplici quest in cui ammazzare qualunque cosa si muova da giocare anche solo con il computer oppure delle complesse campagne in cui la presenza dello Story Teller sarà sempre richiesta. In effetti nel nostro mondo il fenomeno dei Clan è già sviluppato per giochi come *Diablo* o *Ultima Online*, ma quella che si presenta davanti a noi è una prospettiva completamente diversa: la possibilità di creare un circuito sulla Rete dove scambiarsi avventure e storie e ambientazioni di ogni tipo create con gli editor messi a disposizione dagli stessi sviluppatori.

Non dimentichiamoci infatti che lo stesso *Arcanum*, il CRPG single player più atteso, sarà dotato di un editor che consentirà di creare moduli per il multiplayer. Un universo completamente nuovo ci si para davanti, e la speranza è che venga sfruttato al meglio il prima possibile. Questa sarà senza dubbio una delle tendenze della prossima stagione, che vedrà i giocatori impegnati direttamente nella creazione delle loro avventure, e vedrà svilupparsi una vera e proprio cultura dei moduli, e una serie di iniziative atte alla creazione di mondi virtuali creati ad hoc dagli appassionati. Anche qui da noi alcuni siti si stanno già muovendo per essere i primi ad offrire punti di partenza per chiunque vorrà addentrarsi in questo nuovo universo, che evidentemente fa gola un po' a tutti.

Tutto questo sta per accadere e forse, per la prima volta, in Italia saremo pronti per goderlo appieno: Internet è oramai alla portata di tutte le tasche e abbonamenti con canone fisso in cui non si paga il costo della telefonata stanno prendendo sempre più piede. Quando questi giochi usciranno cominceremo anche a poter accedere a servizi a banda larga, e allora il circolo sarà completo.

Un altro mese è infine passato: visto che *Vampire* uscirà il mese prossimo, non lo dico nemmeno più così magari è la volta buona che ce la fanno a fare il Gold. Ancora un volta invito a mandare commenti e idee a *della@technologist.com*. Se invece volete affrontare discussioni semiserie sui CRPG, allora it.comp.giochi.rpg è il posto che fa per voi, gli spunti di discussione veramente interessanti scarseggiano in questo periodo, fatevi sotto!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

STRATEGICI

IL DOPO LOS ANGELES

a cura di Vincenzo Beretta

Mentre altrove su questo numero di Zeta potrete trovare uno speciale approfondito sulle novità presentate all'*E3* di Los Angeles (la più grossa fiera di divertimento elettronico) vale la pena di spendere la nostra paginetta per fare il punto su ciò che la manifestazione ha lasciato intendere sul futuro prossimo del nostro genere preferito. La parola d'ordine sembra essere "scordatevi grosse novità". Il settore del wargame tradizionale appare davvero povero, se inteso come quella parte dei prodotti ancora distribuiti nei negozi. La SSI (recentemente passata attraverso le tribolazioni della chiusura della Learning Company) ha proposto il solo *Close Combat 5: Utah Beach* il quinto capitolo pochissimo rinnovato della serie di wargame in tempo reale dell'Atomic. Considerando la ridotta dimensione del teatro di battaglia (Utah e la Penisola di Cherbourg, in Normandia) e il fatto che si tratta dell'ennesimo trattamento del D-Day, si ha un po' la sensazione che l'Atomic/SSI non stiano grattando solo il fondo del barile, ma il barile stesso. Fortunatamente indizi vari fanno pensare che *CC6* potrebbe vantare una grafica 3D alla *Combat Missiori*. Il resto che si è visto sono solo "ibridi". *Destroyer Command*, della stessa SSI, appare un'(ottima) simulazione di cacciatorpediniere del secondo grande conflitto che vanta la completa interfacciabilità con l'altra simulazione navale promessa dalla SSI, *Silent Hunter 2*, dedicata ai sommergibili. Questa possibilità di giocare testa-a-testa con i simulatori di due mezzi naturalmente avversari appare però l'unica novità all'interno di titoli ispirati a filoni molto tradizionali. *Commandos 2*, della Eidos, e *Squad Leader* della Hasbro sono invece più ispirati a quella visione "romantica" e avventurosa della guerra tipica dei film americani degli anni '60, e hanno poco a vedere con il realismo storico. Il secondo, in particolare, non condivide nulla con lo storico boardgame che porta lo stesso nome, e si propone più come una simulazione "singolo uomo" alla *X-Com/Soldiers at War*.

Battle Isle 4 – Basteranno l'esperienza della Blue Byte e la splendida grafica alla Chris Foss a regalare alla serie il successo che merita?

Close Combat 5 – Il wargame tradizionale non ha saputo proporre a Los Angeles nulla di nuovo. Ora le speranze sono riposte nelle piccole società a vendita diretta.

In definitiva, si prospettano tempi magri per il wargame classico se il vostro unico punto di riferimento sono gli scaffali dei negozi. Il genere sta invece vivendo una seconda giovinezza grazie a Internet e alle società che distribuiscono i loro prodotti per vendita diretta. Quindi, se per voi è importante che il vostro gioco preferito rappresenti correttamente il numero dei bulloni che fissavano la corazza frontale del *Tigre II*, non vi resta che munirvi di un abbonamento Internet e di una carta di credito. Ma anche il settore dei giochi di strategia di largo consumo (sia a turni che in tempo reale) presenta un malinconico *more of the same* ("di più della stessa cosa", come dicono gli inglesi). Tra i "visitatissimi" c'era lo stand di *Age of Kings*, uno dei titoli più venduti del Gruppo Galattico Locale, dove veniva presentato l'*add-on* ufficiale *The Conquerors*. La Westwood, per non essere da meno, svelava *Red Alert 2*, l'"inatteso" (!) seguito di *Red Alert* nonché undicesimo gioco in tempo reale della Westwood da *Dune 1* (1993). Appare così, in un certo qual modo, una ventata di novità, o quanto meno di aria un po' meno stantia, *Battlezone 2* della Activision, seguito del gioco RTS in 3D vincitore di tutti i premi della critica nel 1998 (un po' meno di quelli delle vendite). *BZ2* promuove la nuova tendenza di immergere nell'ambiente 3D i giochi un tempo con vista dall'alto, con punto di vista mobile ed effettoni speciali.
In verità, a questo punto preferiamo così segnalare quei titoli che ci hanno incuriosito di più, a prescindere dalla loro maggiore o minore "originalità". Per affetto non possiamo non pensare a *Fallout Tactics* un gioco di combattimento alla *X-Com* ambientato in un prossimo futuro postnucleare e ispirato alle atmosfere dell'omonima serie di GdR. *Tropico*, della Pop Top (autori del bellissimo *Railroad Tycoon 2*) metterà i giocatori nei panni di un "intrallazzatore" in un immaginario paese dell'America Latina dall'infuocata vita politica, e si preannuncia quantomeno originale e pieno di cinico umorismo (l'immagine promozionale di Fidel con due graziose fanciulle sottobraccio lo lascia presagire). *Sigma* della Relic (*Homeworld*) unirà invece il consueto tempo reale 3D a una serie di concetti tratti in misura eguale dal vecchio *Sim Life*, dall'*Isola del Dottor Moureau* e da *Jurassic Park*. Ambientato nelle isole del Pacifico negli anni '30 vede il giocatore "conquistare" una serie di ambienti naturali selezionando ed evolvendo geneticamente gli animali che combatteranno per lui – forse il concetto più interessante tra quelli proposti a L.A. Infine, la Blue Byte propone la quarta puntata della sua serie *Battle Isle*, questa volta in 3D pieno. Siamo sempre stati supporter sfegatati dei giochi *BI* per una ragione semplice e poco nota: hanno introdotto tutte le novità che, sviluppate o addirittura pirarate, sono state la fortuna di mezza dozzina di altre società per tutti gli anni '90 da *Panzer General* a *Battlezone 1*.
Sarebbe ora che la brava società tedesca ottenesse tutto il riconoscimento che merita, e anche questa volta il sottoscritto incrocia le dita… in attesa di un E3 con più stimoli!

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

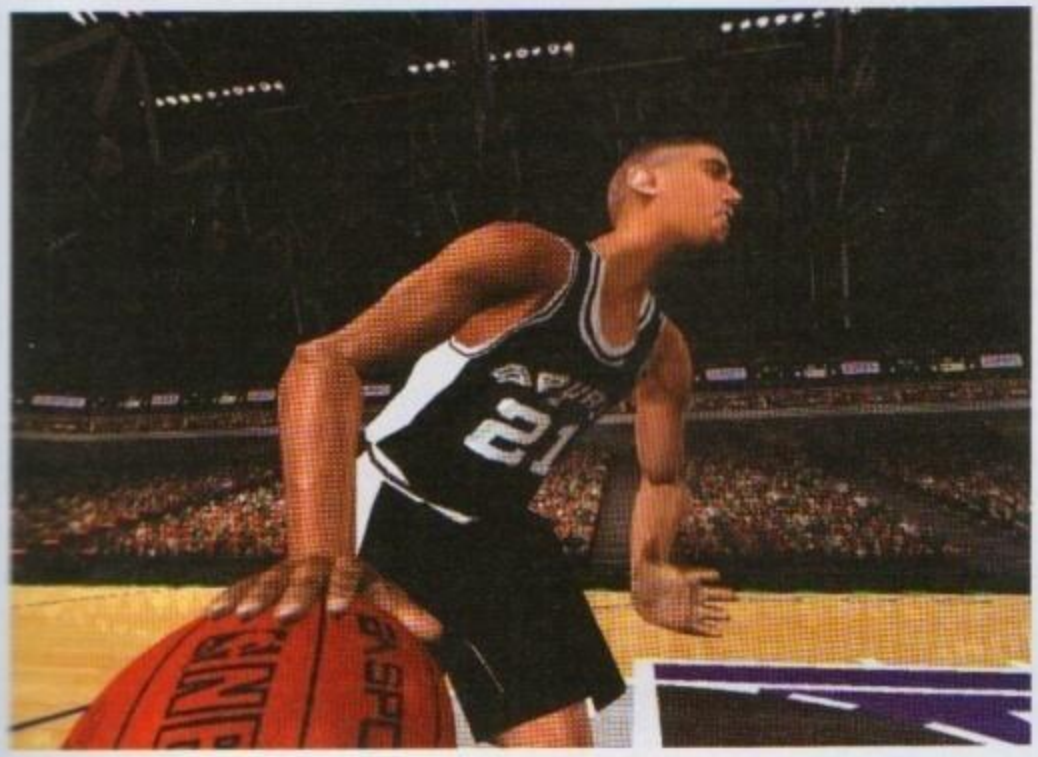
UN MARE DI NOVITA' DALL'E3...

SPORTIVI

a cura di Raffaello Rusconi

Ebbene sì, dopo le "legnate" a livello Formula Uno con l'ultimo gioco della EA, il tanto mai osannato, ma criticato *F1 2000*, nella paginetta dedicata alle simulazioni sportive mi appresto a parlarvi degli ultimi titoli che hanno infiammato il recente E3. Questo perché *F1 2000* inscatolato si è rivelato diverso da quello che abbiamo provato (a tal proposito la "storia" dei famigerati 15 frame citati in un articolo su un'altra rivista non garantiti dalla versione fatta provare alle riviste specializzate è semplicemente ridicola... visto che non sono garantiti nemmeno dalla versione inscatolata!): a questo proposito penso che i geniali programmatori della Image Space abbiano abbellito ulteriormente il motore grafico, con il magro risultato di appesantirlo... Comunque, vi comunico che la EA ha promesso una patch per migliorare il tutto...Intanto da Los Angeles sono stati presentati una serie di titoli per PlayStation 1/2 e per Dreamcast che, almeno visivamente, promettono scintille: vi bastano giochi come *NFL Gameday 2001, NCAA GameBreaker 2001, NHL FaceOff 2001, NBA ShootOut 2001, NCAA Final Four 2001, Virtua Tennis, NBA2K1* e *NFL2K1*. E per PC vi starete chiedendo? A parte la solita prevedibile carrellata della serie EA Sports di grossi titoli non dovrebbero essercene. In attesa che *GP3* faccia la sua comparsa, in ambito motoristico segnaliamo l'annuncio di *Nascar 4* da parte della Sierra: il tutto con un nuovo rivoluzionario modello fisico sviluppato dallo stesso David Kaemmer, che dovrebbe aggiungere maggior realismo. Il nuovo engine grafico a 32 bit vanterà

dei riflessi e ombre in tempo reale, un elevato frame rate e un nuovo replay in slow-motion. Sono state migliorate le capacità multiplayer e saranno permesse gare on line fino a 32 concorrenti. Nel frattempo ho visto la versione per Psx di *Euro 2000*: purtroppo, quello che si pensava è diventato realtà. Fondamentalmente è uguale a *FIFA 2000*... Immagino, quindi, che anche la versione per PC abbia seguito la stessa sorte (ma per questo vi riamndo alla recensioen pubblicata su questo stesso numero)... Clamorosa, poi la decisione dell'Activision di chiudere per sempre (così dicono) la serie dedicata al leggendario Jack Nicklaus: questa dipartita andrà a completo appannaggio della Microsoft (proprietaria della serie *Links*) e della EA Sports, con la Tigre dei green. Entrambe le versioni targate 2000 prodotte da questi due colossi non sembrano essere sensazionali: dopo averci abituato a dei cambiamenti clamorosi di in anno in anno, il nuovo *Links 2000* invece si rivela essere un po' troppo simile alla versione '99, non apportando nulla di rivoluzionario al movimento fisico della palla e anche a livello grafico.



Dal canto suo la Sierra ci propone *PGA Golf 2000*, un prodotto che avremo modo di valutare nei prossimi mesi. Registriamo una nuova patch per *Championship Manager 99/00*, la versione 3.73, che dovrebbe risolvere qualche piccolo problema irrisolto: comunque, la stabilità di questo titolo è decisamente migliorata, almeno rispetto al precedente *CM3*. Vi segnalo l'indirizzo **http://gp3.8k.com** che è un bel sito non ufficiale dedicato alle simulazioni di Formula Uno: molto completo, dalla grafica semplice ed essenziale e persino in italiano. Se volete cercare di sistemare la lumaca *F1 2000*, qui troverete un sacco di materiale idoneo. Finalmente ci è arrivato (forse è meglio dire l'ho comprato...) il più bel gioco di baseball presente sul mercato: il nuovo High Heat Baseball è davvero un gran titolo e vi rimando alla recensione nelle prossime pagine. In attesa di conoscere qualcosina sul nuovo atteso *Winning 2000* per Psx, io personalmente vi invito, ancora una volta, a comprarvi una PlayStation per giocare a quel capolavoro di *ISS Pro Evolution*!

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

QUANDO I DURI COMINCIANO A GIOCARE

a cura di Gabriele Ciaccasassi

SPARATUTTO

Strano mese, quello appena trascorso: due dei più celebri esponenti del vaporware decidono di abbandonare quel limbo dei quali si facevano bandiera per approdare sugli scaffali di questa dimensione, ma paiono non suscitare quelle reazioni entusiastiche che alcuni si potevano aspettare. Certo, *Messiah* è un bellissimo gioco, innovativo sotto molteplici aspetti (in primis quello tecnico) e divertente da giocare; stessa cosa non viene da dire di quel *Daikatana* che forse un po' tutti si erano stancati di aspettare, e che si è affacciato sul mercato col vigore di un ciclista all'ultima salita. Questa è naturalmente la personalissima opinione di chi vi scrive, basata oltretutto sulla visione della demo ufficiale e su una breve sessione al gioco finito; la prima, detto sottovoce, era meglio se la Ion Storm se la teneva nel cassetto, anche perché la versione finale è già molto meglio. Questa non e' la sede adatta per una recensione, nè io l'ho giocato abbastanza per dare un giudizio, quindi cedo la parola a chi è più titolato di me, mentre accendo un cero per il caro vecchio Duke del quale non si intravede la sagoma all'orizzonte, neanche con un grosso binocolo. Ben più utile è approfittare dello spazio che sottrago mensilmente a PCZeta, per buttare uno sguardo al panorama dei tornei online in cui il netfragger con velleità competitive può cimentarsi. Innanzitutto una menzione d'onore al clan Tulls che ha portato in alto i colori dello stivale nella EuroCup di Q3A arrivando a disputare la fase finale della coppa, tenutasi in quel dell'Olanda intorno alla metà dello scorso mese. Purtroppo il trofeo non l'hanno vinto, sarà per la prossima volta, bravissimi lo stesso. Contemporaneamente, una piccola delegazione di clan italiani (AI, CdG, LeX e RA), hanno partecipato all'**ERA2000**, un trofeo di *Rocket Arena* a cui hanno aderito molti e forti clan europei. La competizione non è ancora terminata, mentre vi scrivo, ma qualche manovra poco chiara degli organizzatori (due clan tedeschi) hanno lasciato l'amaro in bocca a più di un giocatore. Speriamo di essere smentito. Ancora a titolo del tutto descrittivo, perché per lo più sono già cominciati oramai, è il caso di segnalare come in ambito tutto italiano ci siano diverse competizioni in corso, relative a vari giochi. "Swappando" (l'equivalente computeristico del fare zapping?) tra i tre maggiori siti di online-gaming, ovvero NGI (**www.ngi.it**), Gamers' Revolt (**www.gamersrevolt.com**) e GameonLine (**www.gameonline.it**) ci si può fare un'idea di come con la nuova generazione di shooter3D, o forse solo grazie a una maggiore diffusione del multiplayer, il fenomeno sia in piena esplosione. Tornei di *Half-Life*, di *Unreal Tournament*, di *Quake* (in tutte le sue uscite)... ce ne sono a iosa. I più "importanti" sono forse l'**Italian Clan League** per *Q3A* e l' **Italian Quake2 ClanWar** (per entrambi fate riferimento a NGI), l'**UT 2vs2** organizzato e gestito dai DSQ (**dsq.ngi.it**) che probabilmente sarà bello che terminato quando leggerete queste righe, e **Frag For Fun**, dedicato *Q3A* e *UT* hostato da GameonLine. Per quanto riguarda CounterStrike (non ci siamo mica scordati del gioco forse più giocato in rete) la notizia è invece più succosa assai. Su ClanBase (**www.clanbase.com**), infatti, è partito da poco un "Ladder" tutto italiano a cui stanno aderendo parecchi clan desiderosi di scontrarsi in ambito internazionale (per far capire, ClanBase ha organizzato l'EuroCup di cui si diceva prima). Per essere chiari, ci si può iscrivere a un Ladder in qualunque momento, essendo questo una sorta di lega senza un calendario, in cui i clan si possono sfidare con altre formazioni, essendo la "classifica" basata sul rendimento e quindi anche sul numero di gare disputate. Inoltre in molti paiono reclamare a gran voce l'istituzione di un ladder italiano anche per *Quake* (il secondo ed il terzo, presumibilmente) e può anche darsi che in questo preciso momento gli intenti di parecchi clan dello stivale si siano in qualche modo concretizzati. Sempre in ambito europeo ci sono ancora da segnalare le leghe organizzate da Savage UK (**www.savageuk.com**). Sono troppe per essere citate tutte, dedicate al momento solo a *Quake* e a *Unreal Tournament*, tutte d'alto livello e di solida serietà (alcune sono giunte alla decima edizione). Infine, per tornare all'Italia, dovrebbe partire a breve il primo torneo tutto italiano di *Rocket Arena* (*Quake2*) organizzato a furor di popolo e Hostato da Gamers' Revolt. Molti dei clan italiani più forti, tra quello ancora dediti a *Q2*, parteciperanno, e invito tutte le compagini italiane che per qualche motivo non ne avessero sentito menzione a iscriversi ad una gara che è una degna occasione per celebrare l'uscita di *RA* per *Q3* (speriamo)... ok, giuro che la smetto di parlare di *RA*, ma che volete farci: le ultime notizie parlano di oltre venti mappe "multiarena" e di una colonna sonora originale composta apposta per l'occasione (anzi, vi schiaffo, grafico permettendo, uno screenshot di un livello del MOD). E per concludere, il sottoscritto ha l'acquolina in bocca dopo aver visto i primi scampoli di materiale riportati a casa dal nostro inviato speciale all'E3 di Los Angeles riguardante ***Team Arena*** e ***Return to Castle Wolfenstein***. Altro non vi dico, se non di non perdervi lo specialone sulla fiera, ma non posso esimermi dall'accludere uno screenshot che mi ricorda troppo l'atmosfera di "*Dove osano le aquile*" per non farmi cominciare a contare i giorni che mancano all'uscita. *Per commenti, suggerimenti, critiche, insulti e foto di donnine 'gnude, l'indirizzo è sempre lo stesso:* ***ciccasas@tin.it***

UN FUTURO QUANTO MAI INCERTO

All'E3 abbiamo potuto vedere come *Q3A* e *UT* facciano bella mostra di sè rispettivamente su Dreamcast e PS2. I giochi non sfigurano certo, anzi, inoltre entrambe le console avranno a disposizione dispositivi di connessione di rete (anche Internet, dunque) e di puntamento specifici (addirittura l'accoppiata mouse+tastiera è già disponibile per la macchina di casa Sega). Inoltre molti analisti d'oltreoceano, mercato senz'altro indicativo per il settore, ritengono che i PC stiano perdendo sempre più quelle caratteristiche tecniche che li rendevano migliori delle console, soprattutto in certi ambiti, e vedono un futuro per il mercato videoludico dominato dalle "sorelline minori".
La domanda che mi pongo è: tra due anni, giocheremo tutti a *Quake 4* sull'X-box?

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ORIGINALITA': MERCE RARA

Di ritorno dalla più importante fiera mondiale dell'intrattenimento interattivo non possiamo certo essere insoddisfatti. La qualità media dei titoli presentati era piuttosto elevata, ma non aspettatevi ventate di aria fresca. Lasciando perdere, infatti, il sequeling mostruoso che un po' tutti, Electronic Arts in testa, mettevano in mostra, c'è da dire che pochi titoli hanno saputo proporre qualche idea nuova. E anche questi non sono, comunque, titoli nuovissimi: di *Black & White* ne abbiamo parlato a più riprese e, comunque, non ci è stato possibile mettere le mani sul gioco in maniera diretta... di *Giants: Citizen Kabuto* si sono scritti fiumi di parole, ma l'unica certezza è che, pur continuando a risultare uno dei giochi più belli della fiera, ancora non viene considerato pronto a raggiungere gli scaffali. Il resto? Beh, come dicevamo titoli di assoluto spessore, sebbene non meritevoli della palma dell'originalità. Giochi come *Commandos 2*, *Return to Caste Wolfenstein* o lo stesso *Warcraft III* non possono certo lasciare indifferente il giocatore di passaggio.

Buone nuove anche dal punto di vista conversioni: se è vero che la saga di *Final Fantasy* viene ormai convertita regolarmente su PC, anche se non sfruttando minimamente le mirabilie grafiche di cui ogni computer che si rispetti è capace, dobbiamo certamente esultare per il primo prodotto per PC nato dall'accordo tra Microsoft e Konami. *Metal Gear Solid* è tra noi, Signore e Signori e, sebbene ancora una volta le potenzialità del nostro hardware siano state appena intaccate, non possiamo che gioire di questa realizzazione sperando, in cuor nostro, di poter vedere il giorno in cui *International Superstars Soccer Pro Evolution* si degnerà di girare sul nostro PC senza dover usare il buggatissimo *Bleem!*

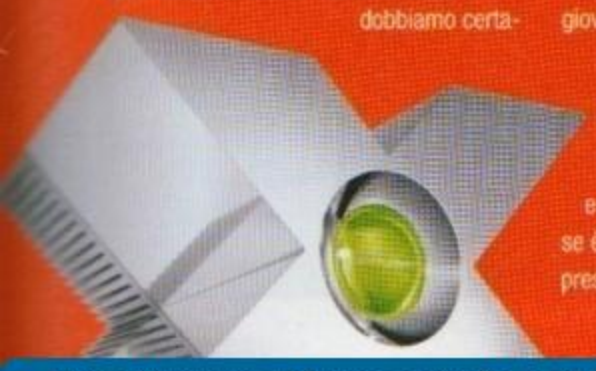
In sede introduttiva ci sembra d'uopo, per completezza di informazione, dare qualche accenno sulla situazione del mondo console: ebbene, se è vero che finalmente le potenzialità della PlayStation2 cominciano a essere sfruttate dagli sviluppatori; se è vero che la Nintendo sta vivendo una seconda giovinezza grazie all'immarcescibile Mario (che si cimenta questa volta con il tennis) e al ciclone *Pokémon*; se è innegabile che SEGA presentava un line-up di giochi mozzafiato (molti dei quali, *Quake III Arena* in testa, giocabili in multiplayer via Internet) , mostrando così al mondo le favolose capacità del proprio Dreamcast, non possiamo comunque esimerci dal consegnare la palma di migliore piattaforma dello show al Game Boy Color.

Sono stati presentati un numero incredibile di giochi per il piccoletto di casa Nintendo, segno che la versione Advance tanto annunciata può ancora attendere. Questo piccolo gioiello, esempio di longevità assoluta, sarà in grado di farci giocare per ore e ore a *Cannon Fodder*, giusto per fare un esempio eclatante, e il tempo del suo pensionamento appare lontano.

In mezzo a questo vortice "consolaro" strizza l'occhio X-Box, protagonista principe della scenografia del vasto stand Microsoft e che abbiamo finalmente potuto vedere in azione.

Buona Lettura.

Simone Soletta



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MICROSOFT

X-BOX

Un tempo le nuove console venivano tenute nascoste fino alla data di uscita. Oggi non è sempre così: i produttori, ormai terrorizzati da una concorrenza sempre più agguerrita, tendono a rilasciare con grande anticipo le specifiche delle loro macchine, accompagnandole, spesso, con dimostrativi più o meno interessanti delle capacità delle nuove console. Sony in testa, con tutto l'hype che è riuscita a creare attorno alla PlayStation 2, ha cercato di mettere i bastoni tra le ruote alla concorrente Sega mostrando fotografie e filmati del suo prodotto, ancora molto lontano dagli scaffali, proprio nei giorni della commercializzazione del Dreamcast, annunciando inoltre di essere già al lavoro sulla PlayStation 3. Microsoft, si è tuffata a pesce in questa guerra e lo ha fatto con le armi migliori a sua disposizione: quella forza a livello marketing che tutti dobbiamo riconoscerle.

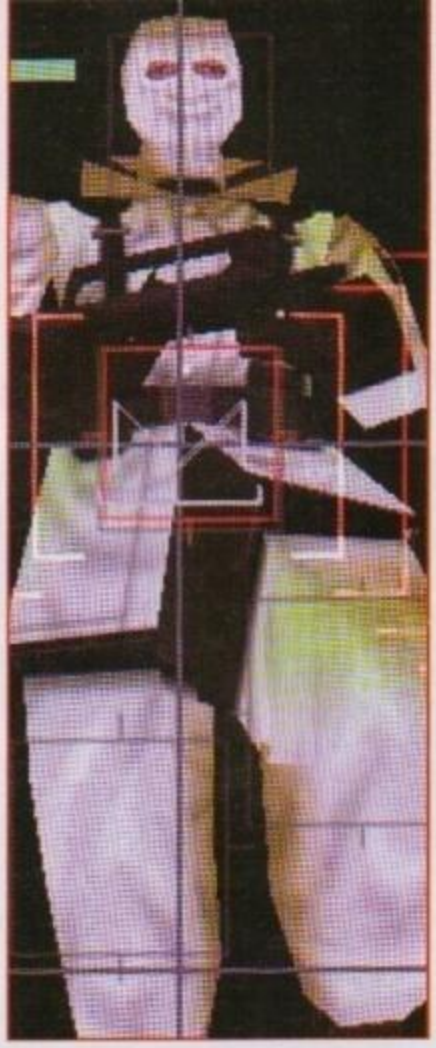
X-Box è stato un segreto di pulcinella per molto tempo: non appena è trapelata la notizia di una console "made in MS" le specifiche sono state rese pubbliche, così come le prime demo. Certo è che sembra veramente fuori luogo parlare con tanto anticipo delle capacità di una console che, al momento dell'ancora lontana commercializzazione, avrà caratteristiche tecniche probabilmente differenti. Quello che oggi si può toccare con mano è una sorta di dimostrativo che i tecnici Microsoft hanno mostrato alla stampa in una saletta riservata all'interno del Los Angeles Convention Center. Ebbene, la demo in questione era certamente incredibile, dal punto di vista tecnico.

Probabilmente molti lettori avranno già avuto modo di vedere le fotografie stampate in questa pagina, ma vi assicuro che vedere tanto ben di Dio poligonale muoversi in real-time su un televisore è tutta un'altra cosa. Ottima la sezione grafica, quindi, fornita da nVidia che ha progettato un chip custom appositamente per la console di Bill Gates. Molta attenzione è stata posta anche sul discorso audio: grazie a DirectMusic la console sarà in grado di variare dinamicamente le musiche riarrangiando alla bisogna i vari temi musicali, un po' come avveniva anni fa con iMuse di LucasArts. Il disco rigido interno si rivelerà alquanto utile per questa caratteristica, permettendo agli sviluppatori di avere su un supporto più capiente e veloce gli stream audio necessari a tali transizioni. Ancora non si è saputo nulla del design definitivo della macchina (che non sarà, quindi, quello a forma di X che, obiettivamente ingombrante, veniva mostrato ai giornalisti) e del controller. L'unica notizia degna di menzione è che, pur utilizzando lo standard USB per l'interfacciamento delle periferiche di controllo, il connettore non sarà fisicamente compatibile con quello presente sui nostri PC. Connettere un volante o un joystick per PC alla console, infatti, richiederebbe l'installazione di un driver appropriato, contrariamente alla filosofia "console" che è e deve essere basata su un plug & play completamente trasparente.

METAL GEAR SOLID

Arriva anche su PC l'ultimo capitolo della saga giapponese che tanti consensi ha riscosso sulle console del sol levante. Ed era ora che l'accordo stipulato ormai un anno addietro tra la casa di Bill Gates e il colosso del divertimento interattivo giapponese Konami desse i suoi frutti anche dal nostro punto di vista.

Nei panni del veterano Solid Snake dovremo, con approccio tattico, tentare di sconfiggere un gruppo di terroristi che minaccia il mondo dopo essersi infiltrato in una base militare in Alaska. Solid Snake sarà inizialmente armato solo di un binocolo e dovrà, solitario, infiltrarsi nella base e risolvere la situazione, muovendosi in una trama che viene narrata con tempi e tecniche cinematografiche perfettamente realizzate.



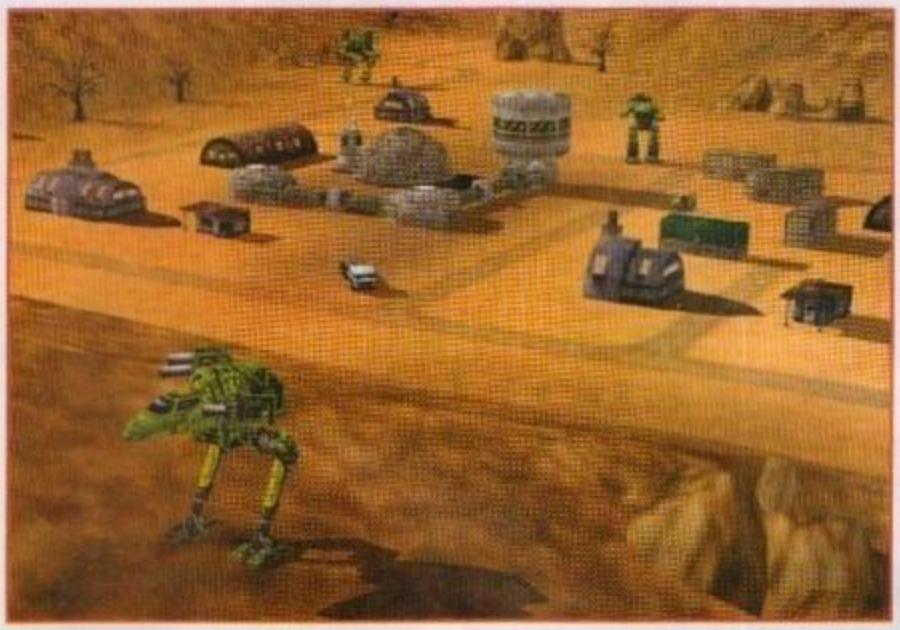
Tecnicamente il gioco risulta migliorato rispetto alla versione console, mostrando una grafica di risoluzione più elevata e una serie di "feature aggiuntive", come la possibilità di giocare con una visuale in prima persona (che era presente solo in una versione speciale giapponese) e la presenza di oltre 300 missioni aggiuntive. L'arsenale a disposizione di Solid Snake è vastissimo, sia dal punto di vista delle armi che da quello dei "gadget tecnologici".

MIDTOWN MADNESS 2

Sicuramente uno tra i giochi di guida più interessanti presentati alla fiera. Rispetto al predecessore presenta due nuove città di sicuro impatto: Londra, con i suoi parchi, Buckingam Palace e la possibilità di "prendere la metropolitana" per cercare scorciatoie (chiaramente i treni continueranno le

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



loro corse...) e San Francisco, forse uno dei migliori background esistenti per un gioco di guida, con le sue colline e il mitico Golden Gate.
Saranno presenti nove nuove vetture e nuove modalità di gioco, tra cui sicuramente interessante è la possibilità di giocare degli scenari particolari. Chi non vorrebbe provare a fare il tassista a Londra?
Grazie al sistema di guida migliorato le sensazioni saranno ancora più reali e il motore del gioco ora permette al giocatore di scorrazzare ovunque, in ogni parte delle città. Finalmente potremo attraversare Hyde Park a 180 Km/h!

FREELANCER

Dopo *StarLancer*, gioco forse non profondissimo ma comunque coinvolgente e divertente, ecco che Digital Anvil mantiene le promesse realizzando un simulatore spaziale incentrato sul commercio piuttosto che sulle battaglie spaziali. L'impostazione è evidente già notando che il metodo di controllo si basa unicamente sul mouse: riponete pure il Force Feedback, visto che in questo gioco assumeremo ruoli differenti da quelli del pilota di caccia interstellare. La nostra reputazione sarà calcolata dinamicamente in base alle azioni che compieremo: commerciare o contrabbandare per una particolare fazione ci porterà, come ovvio, inimicizie da parte delle fazioni rivali. Le missioni saranno create in base anche a queste caratteristiche e al ruolo che decideremo di ricoprire nel gioco: diventando pirati piuttosto che mercanti avremo ovviamente compiti e missioni diverse da compiere.
La trama si snoda su oltre 300 missioni, ma il gioco può continuare a generarne all'infinito rendendo *FreeLancer* un gioco praticamente inesauribile.

AGE OF THE EMPIRES II - THE CONQUERORS

Poche righe per introdurre l'espansione ufficiale dell'ormai celebre strategico di casa Microsoft. Sono state aggiunte cinque nuove civiltà: Unni, Aztechi, Maya, Coreani e Spagnoli e ci saranno campagne basate, per esempio, sulla sanguinosa conquista dell'Europa da parte di Attila. Potranno inoltre essere rivissute le battaglie che hanno cambiato la storia. Sono state aggiunte undici nuove unità e venticinque nuove tecnologie, nuove mappe che ospiteranno gli scenari storici menzionati e alcuni miglioramenti nella gestione delle proprie risorse.

MECH COMMANDER 2

I robottoni sembrano essere diventati la passione di Microsoft! A pagina 54 potrete leggere l'anteprima di *MechWarrior 4*, qui introduciamo il nuovo strategico basato sull'universo di BattleTech. Potremo controllare fino a sedici mech disposti su un campo di battaglia completamente tridimensionale, con alberi, muri e altri ostacoli che renderanno fondamentale l'uso di sonde e sensori, visto che non sempre è opportuno aprire il fuoco e fare tabula rasa dell'ambiente circostante. Il giocatore combatterà la campagna per una delle tre fazioni in guerra e procedendo con le missioni, i piloti a nostra disposizione potranno via via migliorare le proprie abilità, risultando così sempre più letali. Sarà inoltre possibile richiamare una serie di rinforzi che raggiungeranno il campo di battaglia allo scopo di rinforzare le nostre truppe o, più semplicemente, di intervenire riparando i Mech danneggiati. Sarà possibile, infine, creare missioni utilizzando lo stesso tool di sviluppo che è stato adottato dagli sviluppatori.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

RED STORM ENTERTAINMENT

URBAN OPERATION

Il Mission Pack ufficiale per *Rainbow Six - Rogue Spear* è in cantiere!
Come indica il titolo l'ambientazione di queste nuove missioni è urbana, con tutti i problemi che questo comporta. Le vite di passanti innocenti, infatti, sono sempre in pericolo e i terroristi questo lo sanno bene. Sarà quindi necessario adottare tattiche sopraffine per riuscire a sbrogliare la matassa. Verranno riprodotte città famose, così come saranno introdotte nuove armi e migliori abilità per i terroristi. Ancora non è stata indicata la data di rilascio.

FREEDOM

Tratto dalla trilogia di romanzi di Anne McCaffrey, il background di questa produzione è sicuramente apocalittico: dopo l'invasione da parte di una razza aliena, i Catteni, l'umanità è ridotta alla più nera schiavitù. Confinati in campi di accoglienza, gli umani non possono fare altro che assistere al collasso del proprio mondo e della propria economia. Pur senza avere risorse a propria disposizione, alcuni ribelli umani capitanati da Angel Sanchez decidono di fare quanto in loro potere per sovvertire questo stato di cose. *Freedom* si presenta come un action adventure in terza persona, e sarà possibile controllare, in particolari missioni, un party di tre personaggi da gestire in gruppo o da piazzare individualmente in posizione strategica. La presenza di enigmi e di un sistema di controllo semplice e intuitivo completa la dotazione di questo gioco, che è ancora in fase di sviluppo.

SQUARE

FINAL FANTASY IX

La notizia che verrà realizzato anche per PC non è certo una novità, la cosa che dispiace è che, ancora una volta, non verrà appositamente sviluppato per i nostri computer. Saremo quindi di fronte al solito, grandissimo gioco inficiato purtroppo da una realizzazione tecnica non esattamente allo stato dell'arte. In ogni caso il gioco dovrebbe essere, come il capitolo precedente, completamente localizzato e compierà un passo indietro nella saga, riportando in auge i personaggi che hanno caratterizzato capitoli passati (in particolare il quarto e il quinto) combinandoli con il motore degli ultimi due, che tanto successo ha riscosso tra i giocatori di tutto il mondo.

SCI

TITANIUM ANGELS

La risposta della casa di Max Damage allo strapotere di Lara Croft si chiama *Titanium Angels*, un gioco che, però, introduce alcune interessanti novità. Innanzitutto il metodo di controllo è molto più simile a quello di *Heretic II* (basato su mouse e tastiera in puro stile Quake) che non a quello tipico dei giochi della CORE; un sistema di autopuntamento estremamente efficiente, inoltre, evita al giocatore di "perdersi" mentre gli avversari lo stanno allegramente riempiendo di piombo. Altra novità è rappresentata dalla presenza di un comando che attiva una sorta di moviola molto spettacolare, che ricorda da vicino gli effetti speciali adottati nel film Matrix, opzione che permette di rallentare all'inverosimile l'altrimenti frenetica azione allo scopo, ad esempio, di mirare con maggiore efficacia o di evitare i colpi nemici. Visivamente *Titanium Angels* è estremamente convincente: alla SCI hanno sviluppato un motore grafico eccellente, con supporto per superfici curve, nebbia volumetrica e tutti quegli effetti "alla *Quake Arena*" a cui ci siamo ormai abituati. Inoltre le texture sono di una bellezza stupefacente. Il gioco dovrebbe essere pronto per Natale e verrà realizzato anche per PlayStation 2.

CARMAGEDDON TDR 2000

E' quasi pronto il nuovo capitolo della serie *Carmageddon*, per la gioia di chi non vede l'ora di sparare sul mostro-videogioco (anche se dobbiamo dire che ultimamente anche *Messiah* ci sta dando grosse soddisfazioni in questo senso). Tralasciando la trascurabile trama, le innovazioni presenti in questo nuovo capitolo riguardano il motore grafico, ulteriormente raffinato con ambientazioni animate quali ponti che si aprono e montacarichi ed è finalmente possibile personalizzare la propria vettura a piacimento. Le ambientazioni saranno ancora più affollate, con molti veicoli "innocenti" che se ne vanno per la loro strada, pronti a essere massacrati. Anche i passanti, poveracci, sono stati rivisti e ora potranno anche decidere di rivoltarsi contro il pirata della strada, ma quasi sempre con il solo risultato di trasformarsi in una decalcomania appiccicata al primo muro disponibile. Molte opzioni di gioco, con particolare attenzione per le arene multigiocatore.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

UBI SOFT

ALL STAR TENNIS 2000

Sono ormai secoli che non si vede un gioco di tennis decente su PC. Forse Ubi Soft ha in mano il titolo giusto per riportare in auge questo bellissimo sport anche sui nostri schermi.

Dal punto di vista delle licenze non c'è purtroppo molto da dire: mancando dei diritti ATP *All Star Tennis 2000* può vantare solo su sette atleti, la cui punta di diamante è il numero 5 della classifica Gustavo Kuerten. Visto che, comunque, non si può fare un gioco di tennis con solo tre giocatrici e quattro giocatori, alla Ubi Soft hanno inserito altri 27 tennisti "fittizi" contro i quali giocare. Il gioco si presenta come simulazione accurata e fa del realismo la sua caratteristica di punta.

Effettuare, quindi, ogni tipo di colpo sarà possibile, al prezzo di un po' di allenamento. Potremo giocare una gara singola o un torneo, tanto per impratichirci con i comandi, ma è ovvio che la modalità più affascinante sia la "Stagione", che ci permetterà di calcare i più famosi campi del pianeta.

ARCATERA

Un'avventura! Incredibile. *Arcatera-"The Dark Brotherhood"* si presenta come un'avventura punta e clicca basata nel mondo fantasy di Arcatera, dove un manipolo di investigatori dovrà, nel tempo limite di tre settimane, riuscire a scoprire ed eliminare una setta satanica che intende destabilizzare il principe della città. Il gioco è basato su una trama non lineare che potrà portare a dieci possibili finali e avrà anche alcune caratteristiche da GdR, come la crescita dei punti di esperienza e combattimenti tattici di gruppo. Il gioco sarà costituito da personaggi renderizzati posti su fondali bidimensionali e conterà oltre 200 locazioni e 150 personaggi non giocanti con cui interagire. Gli sviluppatori definiscono *Arcatera* in gioco con "l'atmosfera di *Blade Runner* e la profondità di *Baldur's Gate*". Vedremo, l'uscita è praticamente imminente.

CAPITALISM 2

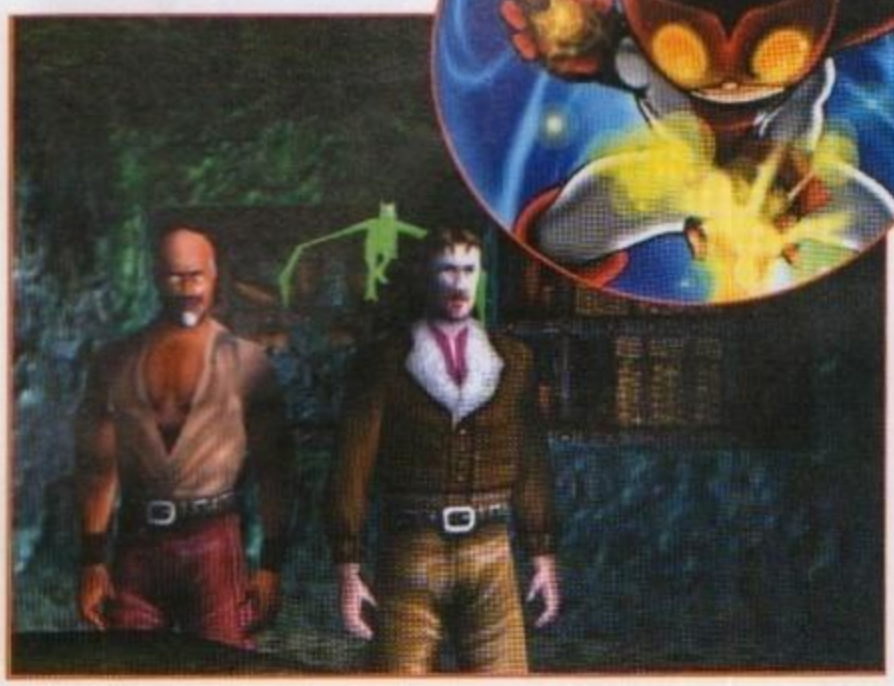
Avete mai sognato un simulatore di Berlusconi, Moratti, Tronchetti Provera? Eccovi serviti: alla Ubi Soft stanno lavorando a *Capitalism 2*, un gestionale che vi permetterà di avviare, gestire e far fruttare un'azienda. Impersonando il Presidente della società sarà possibile prendere decisioni strategiche, che si ripercuoteranno sull'amministrazione dei beni. Il gioco presenterà varie modalità, dalla più semplice per giocatori "occasionali" ad accurata, per manager spietati e rigorosi. Sarà possibile sfidare, oltre agli avversari controllati dal computer, anche giocatori in carne, cervello e ossa grazie al supporto multigiocatore fornito dal gioco.

DRAGONRIDERS

Altra avventura della Ubi Soft, dotata di un motore grafico che ricorda (come look, non come prestazioni) quello di *Ultima IX: Ascension*. A fare da sfondo alle vicende del gioco troviamo ancora un romanzo di Anne McCaffrey, 'Le Cronache di Pern': *Dragonriders* guiderà il giocatore attraverso i cambiamenti del mondo di Pern, che ha dovuto cedere alle minacce dei terribili Thread. Chiaramente non poteva mancare l'eroe del caso: si tratta in questa sede di D'knor, cavaliere dei draghi di bronzo. D'knor, aiutato dai sempre crescenti poteri del proprio drago bronzeo, dovrà scoprire la fonte della malattia che sta falcidiando la popolazione, esponendola alle minacce che poteri occulti stanno avanzando sul paese. Caratteristiche tipiche dei Giochi di Ruolo (sembra che sia il trend del momento...) impreziosiranno anche questa avventura, caratterizzata comunque da enigmi ed esplorazioni tipiche del genere.

EVIL TWIN

Evil Twin è un gioco che ha calamitato la nostra attenzione grazie a uno stile grafico estremamente particolare. Le ambientazioni di questo action adven-



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ture, infatti, sono estremamente tetre e decadenti, in netto contrasto con lo sbrilluccichio di colori che venivano emanati dai monitor vicini. *Evil Twin* è un gioco visivamente grottesco e non è da meno la trama che lo contraddistingue: Cyprien è un giovane orfano appassionato di fumetti e supereroi che, nel giorno del suo compleanno, si ritrova risucchiato in un mondo estremamente particolare. In questo mondo conoscerà bizzarri personaggi come i "Metà", le "Genti" e i "Volanti, popoli che soffrono a causa della presenza di una forza malefica nel loro mondo. Cyprien scoprirà presto che anche i suoi amici vengono trasportati qui e vengono trasformati in mostri orribili. Per capire cosa è veramente accaduto Cyprien dovrà avanzare nella storia, enigma dopo enigma, trasformandosi all'occorrenza in un supereroe egli stesso.

F1 RACING CHAMPIONSHIP

La gara è iniziata e i contendenti sono agguerriti. La "Vettura" di Ubi Soft che parteciperà allo scontro che decreterà il miglior simulatore di Formula 1 si chiama *F1 Racing Championship*, diretto successore di *F1 Racing Simulation* e di *Monaco GP*. Basato sulla licenza dell'anno 1999, il gioco promette di puntare allo stato dell'arte delle simulazioni motoristiche, grazie ai circuiti riprodotti fedelmente grazie a dati GPS, all'adozione di nuove routine di Intelligenza Artificiale e a una rinnovata zona box dove potremo regolare ogni singolo parametro per ottenere il corretto assetto della monoposto. Sono state inoltre introdotte le modalità Scenario e Scuola Guida: la prima ci metterà al volante in situazioni già sviluppate a partire dalle quali dovremo raggiungere determinati obiettivi; la seconda si occuperà di fare di noi dei piloti provetti.

INFESTATION

David Braben è tornato con *Infestation*, un gioco che non fa certo dell'originalità un vanto. In un futuro non troppo distante il genere umano deve combattere per ostacolare l'invasione da parte di una feroce razza aliena, giunta sulla Terra utilizzando un sistema di teletrasporto creato dagli uomini per raggiungere altri universi. Gli alieni non riusciranno a raggiungere immediatamente la Terra, ma nei pianeti colonizzati la devastazione sarà totale. Scegliendo una squadra di combattenti il giocatore dovrà controbattere le offensive aliene facendo attenzione, allo stesso tempo, all'equilibrio del pianeta invaso, allo scopo di farlo ritornare florido e colonizzabile. Questo rende il gioco un pochino più profondo dei soliti sparatutto spaziali alla *Wing Commander*: l'evoluzione del personaggio e le componenti tattiche aggiungeranno sicuramente spessore a un gioco che si presenta già di per sé longevo, grazie a 22 missioni da portare a termine, ognuna ambientata in un background differente. Previste varie modalità multiplayer, tra cui spicca una non meglio precisata modalità... "Football"!

PEACEMAKERS

Peacemakers è uno strategico in tempo reale che promette di ricreare una simulazione realistica di conflitti moderni. Si basa su un motore grafico completamente tridimensionale e consente al giocatore di vestire i panni delle forze internazionali d'intervento. In particolare il giocatore dovrà tenere sotto controllo i Media, diventati ormai parte integrante e imprescindibile di ogni guerra, badando sia ai propri obiettivi politici e militari, ma anche seguendo il livello di popolarità che deriva dalle proprie azioni.

GOLD AND GLORY: THE ROAD TO EL DORADO!

In collaborazione nientemeno che con la DreamWorks di Steven Spielberg, Ubi Soft presenta questo titolo, ispirato dall'omonimo film di animazione.
Essendo in possesso di una mappa del tesoro, due truffatori, Tulio e Miguel, dovranno trovare il modo di raggiungere El Dorado partendo dalla nativa Spagna, il tutto mentre saranno infastiditi da soldati, marinai, guerrieri e piranha affamati. Sarà di compagnia il simpatico cavallo Altivo che li accompagnerà in tutte le loro avventure, dalla Spagna alle navi dei Conquistadores, per finire nell'immensa foresta che protegge El Dorado.

STUPID INVADERS

Finalmente un po' di freschezza nel solito tormentone degli alieni!
Cinque alieni completamente fuori di testa atterrano sulla terra a causa di natura tecnica. Nemmeno il tempo di riprendersi che vengono minacciati da uno scienziato malvagio, il Dr. Sakarine che, insieme al suo assistente Bolok, si diverte a fare collezione di alieni allo scopo di studiarne le caratteristiche fisiologiche. Il risultato di questa semplice trama è un gioco estremamente divertente, basato su enigmi e dialoghi veramente buffi e realizzato tecnicamente in maniera ineccepibile.

V.I.P.

Torna la plurigonfiata e più volte sgonfiata Pamela Anderson in un nuovo serial? Ebbene, come non farne un videogioco! La serie, che sta riscuotendo un discreto successo negli Stati Uniti, mette la nostra procace protagonista nei panni di una guardia del corpo di Beverly Hills. Il gioco riprende, com'è lecito aspettarsi, le tematiche dei telefilm mettendo a disposizione dei giocatori ogni sorta di arma e gadget tecnologico e grazie a questi dovranno proteggere i personaggi importanti che vivono sulla collinabene di Los Angeles. Senza tralasciare un tocco di umorismo, il gioco sarà ambientato tra le più belle località della California (e quindi non dalle parti del nostro hotel, in Hollywood Blvd...) e offrirà 20 missioni a tempo. In ogni missione avremo una star da salvare e avremo il supporto degli altri membri della squadra V.I.P., sempre pronti a dare suggerimenti utili per il completamento della missione.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

VIRGIN

THE DREAMLAND CHRONICLES: FREEDOM RIDGE

Dal team che ha prodotto *X-Com* e *Magic & Mayhem*, sta per arrivare *Freedom Ridge*, un gioco di combattimento tattico dotato di una grafica eccellente e di un motore fisico realistico. Ambientato nel prossimo futuro, il gioco si basa sulle classiche cospirazioni a proposito degli UFO, che tanto successo hanno avuto anche da noi grazie alla serie X-Files. Dopo aver combattuto strenuamente contro l'invasore alieno, il genere umano si è trovato in un vicolo cieco: di fronte al rischio di un'estinzione il governo planetario, in accordo con le forze armate, decide di affidare al giocatore il comando della Terran Liberation Army, l'ultima speranza prima della definitiva scomparsa dall'universo. Partendo con una esigua dotazione di armi e rifornimenti, il giocatore dovrà riuscire nel non facile intento di ricacciare gli alieni là da dove sono venuti. La trama toccherà elementi chiave quali le scoperte sulla natura aliena, la celebre Area 51 e il ruolo dei famosi Men in Black. Il giocatore dovrà creare nuove basi in grado di produrre rifornimenti e di proteggere la popolazione civile. Per fortuna le truppe saranno addestrate a compiere quasiasi missione, sia che si tratti di pilotare un caccia F-16 che di sparare con un fucile d'assalto.

FORCE OF ONE

Ecco un altro gioco ispirato da "Matrix": in un futuro decadente di ispirazione Gibsoniana, il giocatore si trova nei panni di Fairlight, un mistico personaggio che ha la missione di trovare l'uomo che può cambiare l'esistenza del suo mondo.
Si scoprirà presto, infatti, che su Calcaphon non tutto è quello che sembra e solo scoprendo il nostro posto all'interno del mondo potremo finalmente scoprire tutti gli inganni che sono stati perpetrati ai danni degli abitanti. Combattimenti all'ultimo sangue con i nemici e, talvolta, contro le idee in cui il protagonista crede fermamente. Il gioco sarà incentrato principalmente sull'azione, ma sarà anche necessario sviluppare una valida componente tattica per preparare imboscate ai moltissimi nemici che ostacoleranno il nostro cammino.

GUNLOK

Uno GdR-Strategico che mette il giocatore nei panni di un Robot diventato cosciente che deve comandare una pattuglia di quattro altri robot completamente customizzabili attraverso 15 ambienti tridimensionali pieni di nemici. Questo è, in sintesi, *Gunlok*, un gioco dotato di un motore 3D che permetterà al giocatore di piazzare il punto di vista a proprio piacimento sulla mappa. La qualità della grafica è ottima e caratterizzata da effetti di luce ed ombra veramente interessanti.

LOTUS EXTREME CHALLENGE

Sembra che di recente gli sviluppatori tendano a cercare licenze di case produttrici di auto piuttosto di gare automobilistiche. Dopo l'ultimo *Need for Speed*, dedicato alle tedesche Porsche, ecco giungere questo *Lotus Extreme Challenge*, titolo che non può non riportare alla memoria i gloriosi giorni di *Lotus Esprit Turbo Challenge*, grandissimo gioco di corse sviluppato dalla Gremlin per Amiga.
Lavorare a strettissimo contatto con il team Lotus ha permesso agli sviluppatori di accedere a dati estremamente confidenziali sulle auto della casa inglese. Il risultato è un gioco che proporrà un modello di guida estremamente

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

accurato, anche se sarà possibile giocare in modalità arcade, più immediata e godibile dai principianti. Le auto potranno subire danni che saranno immediatamente visibili sulla carrozzeria (strano, visto che c'è di mezzo una licenza ufficiale... brava Lotus!), così come neve e fango sporcheranno le vetture in maniera realistica. Sarà possibile guidare ogni modello prodotto dalla casa inglese, compresi i bolidi da gara. Verranno introdotte, infine, modalità multigiocatore e uno "Story Mode" che proporrà al giocatore una serie di missioni da completare.

MAGIC & MAYHEM II: THE ART OF MAGIC

Sequel di *Magic & Mayhem*, questa nuova produzione della Virgin si basa su tre generi diversi: è infatti una sorta di cocktail tra un'avventura, un gioco di ruolo e uno strategico in tempo reale. All'interno di un mondo completamente tridimensionale, il giocatore controlla un mago novizio che si ritrova in mezzo a importanti conflitti. Ogni fazione in gioco, infatti, cerca di ottenere il predominio sul mondo mandando eserciti disumani a combattersi sul campo di battaglia. La prima necessità del nostro apprendista, quindi, è quella di restare vivo, e non sarà cosa semplice. Con i pochi incantesimi a sua disposizione dovrà ingegnarsi fino a riuscire a crescere in potenza e impararne di nuovi e più efficaci. Una volta, però, che il nostro povero mago avrà raggiunto una rispettabile potenza magica, sarà costretto dagli eventi a unirsi a una delle fazioni in gioco e dovrà decidere quale filosofia magica abbracciare. Gli incantesimi sono più di sessanta per ogni tipo di magia e sarà possibile evocare bestie infernali a proprio vantaggio. In tutto saranno forniti 30 mondi con i quali il giocatore potrà anche interagire, utilizzando la conformazione morfologica del terreno a proprio vantaggio. Gli sviluppatori promettono che, nonostante tutta questa carne al fuoco, *Magic & Mayhem II* sarà dotato di un'interfaccia di gioco semplice e intuitiva.

OFF ROAD CHALLENGE

Altro titolo corsaiolo per Virgin, questo *Off Road Challenge* è dedicato agli amanti delle grandi Jeep e dei 4X4 americani, grazie alla presenza nel gioco di auto tipo la Jeep Cherokee, il Toyota Landcruiser e dei famosi Bigfoot. Sono state realizzati oltre sessanta percorsi differenti che si snodano su sei tipi di terreno e il motore fisico promette risposte assolutamente realistiche in qualunque condizione, sia atmosferica che di terreno. Le condizioni meteorologiche, in particolare saranno curate al punto che i mezzi, che andranno sporcandosi correndo nelle polverose piste off-road, ricominceranno a brillare non appena dovesse cominciare a piovere, salvo poi risporcarsi quando l'eccessiva pioggia renderà la pista fangosa. Saranno presenti le più canoniche modalità di gioco singolo, più le ormai immancabili opzioni multigiocatore.

ORIGINAL WAR

Toh! Uno strategico in tempo reale!!!
Dalla casa che ci ha portato *Command & Conquer* un nuovo strategico: questa volta il giocatore dovrà scegliere tra tre fazioni: americani, arabi o russi nella battaglia per guadagnare il controllo di minerali rari chiamati Siberite e Alaskite.
Quello che dovrebbe differenziare questo gioco dalla moltitudine di strategici presenti sul mercato è il fatto che le fazioni non sono interessate agli stessi materiali: per esempio gli americani vorranno la Alaskite, che non interessa ai russi ma che gli arabi vogliono distruggere. Per il resto non sembra niente di nuovo.

WARTORN

Tanto per cambiare, un bel gioco strategico, ambientato questa volta nel 2999. Niente guerre fratricide, niente alieni sanguinari: *Wartorn* è un gioco, nel senso che all'alba del terzo millennio l'umanità ha ormai raggiunto la pace e che i combattimenti nelle arene servono unicamente a scaricare e soddisfare le tendenze distruttive tipiche della nostra razza. Le arene non sono posti simpatici: è questione di vita o di morte.
Non solo, il giocatore che mostrerà di essere abile e violento guadagnerà considerazione nella squadra fino a diventarne il capitano. Sarà possibile utilizzare le strutture dell'arena a proprio vantaggio e, avanzando nel gioco, avvertiremo un tocco "manageriale" quando gli sponsor cominceranno a correre copiosi al nostro cospetto: i Batistuta dell'omicidio.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

INTERPLAY

BALDUR'S GATE II: SHADOWS OF AMN

Ritornano Black Isle e Bioware con il seguito dell'apprezzatissimo *Baldur's Gate*. "Dovendo fare un seguito, volevamo dare ai giocatori la sensazione del 'ritorno' in un luogo che conoscevano a fondo" - dice Feargus Urquhart, direttore di divisione di Black Isle - "abbiamo in mente tante sorprese, che saranno gradite sia ai nuovi giocatori sia a quelli che hanno già giocato *Baldur's Gate*". La saga continua sulla stessa trama del gioco precedente e sarà incentrata nel regno di mercanti di Amn. Questa regione è composta da diversi ambienti, come le foreste elfiche di Tehir, le montagne di Cloudpeak, le città di Underdark, la capitale di Amn, Athkatla.

Sono stati aggiunti quindici nuovi NPC che potranno unirsi alle avventure del giocatore e sono ora disponibili oltre 130 incantesimi e centinaia di oggetti da usare. Sono inoltre state espanse le classi disponibili e il giocatore potrà ora creare il personaggio con molta più libertà.
Il motore di gioco, l'*Infinity Engine* può ora supportare risoluzioni fino a 800 * 600 e supporterà OpenGL per fornire l'accelerazione 3D.

GIANTS

Che dire che non sia già stato detto? Anche questa volta è bastata un'occhiata per innamorarsi di questo gioco. Un titolo che sembrava già quasi pronto all'ECTS di due anni fa e che invece fa ancora penare tutti quanti abbiano avuto modo di vederlo... compreso Dave Perry, geniale presidente di Shiny (*Messiah - Sacrifice*) che non è riuscito a staccarsi dal gioco creato dai suoi ex-dipendenti, impegnato forsennatamente in un deathmatch contro il gigantesco Kabuto. Riassumendo, il punto di forza del gioco è la presenza di tre razze completamente differenti tra loro, che richiedono un approccio alla battaglia diametralmente opposto. Le Sea Reaper, eteree e devastanti, potranno usare la magia e la forza degli elementi per avere la meglio; i Meccaryn sono invece "tecnologici" e ovviano alla loro minutezza attaccando in formazione; Kabuto non può che tentare la conquista ricorrendo alla forza bruta. Visivamente ipnotico, grazie all'utilizzo di una palette di colori veramente particolare, *Giants* non delude dal punto di vista creativo: è un gioco pieno zeppo di colpi di genio, due anni fa come oggi e non possiamo fare a meno di attenderlo con trepidazione.

ICEWIND DALE

Basato sul motore di *Baldur's Gate*, *Icewind Dale* permetterà ai giocatori di vivere un'avventura "esplorativa", ambientata nelle enormi caverne e nei dungeon che si trovano sotto i Forgotten Realms. Coerentemente allo spirito delle avventure Tomb of Horrors, *Icewind Dale*, forte dell'immediatezza e della giocabilità garantita dal motore di *Baldur's Gate* non sarà basato solo sull'esplorazione, ma offrirà molte occasioni per "menare le mani". Il giocatore dovrà solamente creare un party e cominciare a esplorare. Il gioco è conforme ai più recenti adattamenti del regolamento di AD&D, ed è realizzato sotto licenza di Wizard of the Coast.

KLINGON ACADEMY

Nei panni di Torlek, un giovane cadetto dell'accademia dei Klingon, il giocatore dovrà calarsi, per una volta, nei panni del nemico e portare a termine le 30 missioni che gli sviluppatori hanno preparato per questo strategico. La campagna di guerra è stata simulata con cura e le battaglie avranno luogo in differenti ambientazioni (buchi neri, campi di asteroidi, nebulose) e ognuna di queste richiederà un approccio tattico avanzato per riuscire a sconfiggere le navi della Federazione. Alle canoniche navi conosciute da tutti i Trekker sono state aggiunti più di trenta nuovi mezzi e le potentissime armi andranno utilizzate con cura e metodo per trarre da esse il maggiore vantaggio possibile.

NEVERWINTER NIGHTS

Titolo basato sulla licenza della terza edizione di Dungeon & Dragons, *Neverwinter Nights* sarà principalmente incentrato sul multigiocatore. Mediante pochi clic del mouse, infatti, ogni giocatore potrà rivestire il ruolo di Dungeon Master creando il proprio ambiente di gioco e ospitare i giocatori creando quest e avventure. La mappa, oltretutto, non dovrà nemmeno essere gestita tutta da un singolo giocatore: sarà infatti possibile collegare zone della mappa disegnate da persone diverse su computer diversi. Per fare un esempio, all'interno di una città si potrebbe essere su un computer ed essere gestiti dal DM che l'ha creato; entrando in un dungeon il gioco comunicherà al client installato l'IP da raggiungere e il giocatore si troverà nel dungeon in maniera completamente trasparente... solo che avrà cambiato istantaneamente sia il computer a cui è collegato che il DM che gestisce quella particolare zona del gioco. Il gioco è graficamente bellissimo, completamente tridimensionale con personaggi dettagliatissimi. L'illuminazione, poi, è qualcosa di veramente eccezionale, adottando un sistema visto, per esempio, in *Nox* per scurire le parti non effettivamente visibili. Le ombre dinamiche sono tra le migliori che abbiamo mai visto e le musiche coinvolgono in maniera eccezionale. Le premesse per avere un gran gioco ci sono tutte, quello che manca a noi italiani è forse una maggiore velocità di connessione.

SACRIFICE

La nuova idea della Shiny? Beh, far vestire al giocatore i panni di uno stregone che deve tentare di entrare nelle grazie di uno

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

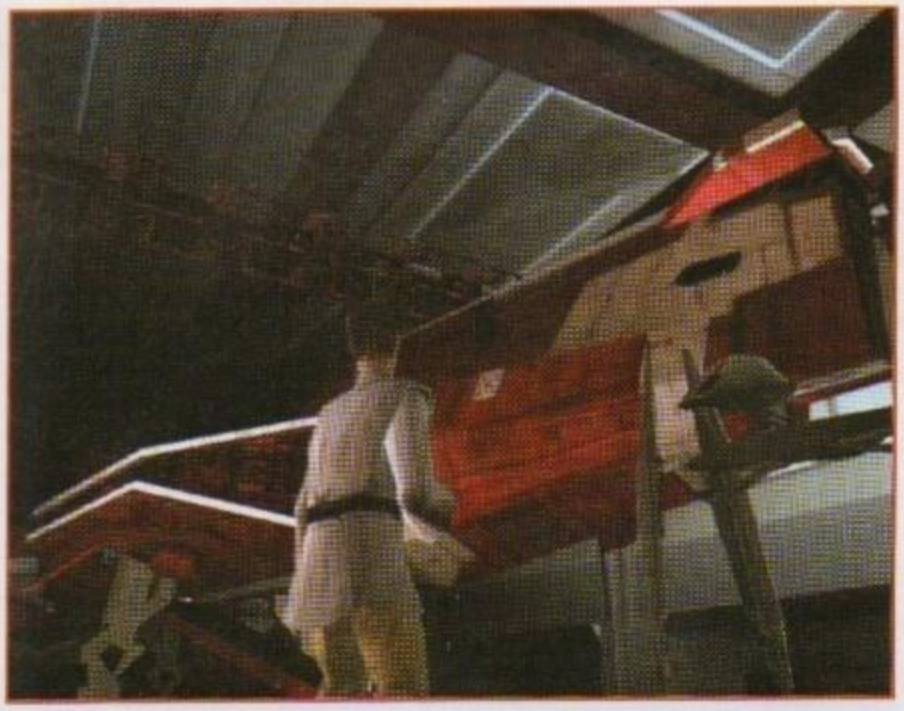
dei cinque dei che popolano i "cieli" del mondo del gioco.
Alla Shiny sono riusciti davvero a combinare in un titolo estremamente giocabile e divertente un vasto número di generi: *Sacrifice* si trasforma, all'occorrenza, in uno strategico in tempo reale, in un gioco d'azione, in un action RPG, in un God-game... il tutto in maniera assolutamente naturale. Le componenti dei vari generi, infatti, sono state bilanciate alla perfezione e immerse in un ambiente realizzato in maniera eccezionale. Saranno 55 le creature a disposizione del giocatore, così come un numero incredibile di incantesimi. La cosa bella è che il motore del gioco, pur mantenendo un livello dei modelli estremamente elevato, non ha accusato alcun rallentamento durante il gioco, anche quando vere e proprie orde di creature si stavano scannando sul campo di battaglia. Grazie a uno dei più semplici tool di sviluppo che abbiamo mai visto, sarà inoltre possibile personalizzare ogni singolo aspetto del gioco, cosa che, specie in ottica multiplayer, promette di aggiungere valore a questa nuova creazione di David Perry e del suo bravissimo team.

STAR TREK: NEW WORLDS

Altro titolo attesissimo, doveva essere il primo strategico a presentarsi con la grafica completamente tridimensionale. Purtroppo non è ancora pronto, ma la versione visionata in fiera sembrava praticamente definitiva. La storia parla di un esperimento fallito da parte dei Romulani che, come effetto collaterale, ha portato nella zona neutra moltissimi nuovi mondi, tutti estremamente ricchi di risorse. E' chiaro che tutte e tre le fazioni "storiche" vogliano colonizzare questi nuovi mondi... ma i Romulani ritengono di avere tutti i diritti su questi pianeti, visto che è per causa loro che sono stati portati alla luce. I Klingon, dal canto loro, non intendono certo perdere quest'occasione e la Federazione, sebbene

si ponga nella posizione di paciere tra le due razze, sta cominciando a fare i suoi calcoli. Il gioco è fondamentalmente uno strategico in tempo reale classico: dovremo raccogliere le risorse, creare le navi e difendere le nostre colonie cercando allo stesso tempo di sbaragliare le razze nemiche. Il motore tridimensionale, che tanto fece scalpore due anni fa, ora appare decisamente più datato e sembra, al confronto con altri giochi dello stesso genere, piuttosto spoglio, anche se l'accuratezza con la quale sono stati riprodotti i mezzi della serie è veramente apprezzabile. All'inizio del gioco potremo scegliere di arruolarci in una delle tre fazioni in gioco con lo scopo di portare a termine tutte le 45 missioni che verranno poste alla nostra attenzione.

LUCASARTS



ESCAPE FROM MONKEY ISLAND

Orrore! Raccapriccio! Guybrush in 3D! Questi i commenti di molti appassionati avventurieri al momento dell'annuncio di *Escape From Monkey Island*! E tutto senza avere visto il gioco in azione... Bene, da quanto abbiamo potuto vedere (una versione non definitiva perché orfana di gran parte del sonoro) possiamo dire che *EFMI* ha sicuramente un'impostazione... particolare! La caratterizzazione che la grafica bidimensionale può offrire al giorno d'oggi è grande, ma questo non significa che il risultato risulti piacevole. Il Guybrush ottimamente disegnato di *Curse of Monkey Island* è là a dimostrarlo. Di contro, anche con la grafica tridimensionale si possono fare cose egregie e alla Lucas hanno pensato di riadattare il motore del bellissimo *Grim Fandango* per ospitare una nuova avventura del nostro amato Threepwood. Il look, visto in movimento, risulta convincente: gli sfondi sono fantastici e pure i personaggi sono veramente eccezionali. Fa purtroppo eccezione il solo Guybrush, che non ha smarrito l'aria da Nerd che aveva nel terzo capitolo della serie e, soprattutto, non ha ritrovato la sua amata barba. Peccato. Dal punto di vista dello script siamo in buone mani: *EFMI* è stato realizzato dagli stessi autori di *Sam & Max*, forse l'avventura più 'fuori di testa' che sia mai stata concepita. Tonnellate di battute esilaranti e un buon campionario di citazioni e autoironia caratterizzeranno anche questo nuovo capitolo della fortunata saga. Non ci resta che attendere di provarne gli enigmi, la caratteristica più criticata di *Curse*, eccezion fatta per l'aria da allocco di Guybrush...

OBI WAN

Questa volta la Lucas ha fatto veramente le cose in grande. Il grande sfruttamento del brand 'Star Wars' da parte della casa californiana ci ha fatto avvicinare a questo titolo con sufficienza, ma mai approccio si rivelò più sbagliato. *Obi Wan*, come potrete leggere nell'anteprima a pagina 48, è estremamente immediato, semplifica molto la gestione della forza grazie a un apposito tasto ed è pronto per immediati confronti multigiocatore. A testimonianza della bontà del sistema di controllo possiamo testimoniare che giocando contro uno degli sviluppatori del gioco siamo riusciti a evitare una figuraccia. Certo che trovarsi davanti Darth Maul non è esattamente il massimo della vita. In multiplayer sono importantissime le armi e combinarle con l'uso della forza: effettuare un salto altissimo sguainando la Lightsaber permetterà di prendere il più delle volte l'avversario alla sprovvista. Oltretutto sarà estremamente intuitivo il modo con cui il personaggio governerà la spada e abbiamo potuto toccare con mano la bontà del metodo, che permette al giocatore inesperto di tirar spadate cliccando semplicemente sul tasto e al giocatore più esperto di esibirsi in virtuose combinazioni tra i clic e il movimento del mouse per effettuare colpi ben più efficaci.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

BLIZZARD

WARCRAFT III

Abbiamo dedicato uno speciale il mese scorso a *Diablo II* e, stante la mancanza di novità, parliamo di *Warcraft III*, l'altrettanto atteso gioco della Blizzard. Dopo le vicissitudini che il gioco ha dovuto subire (praticamente è stata completamente rivista la meccanica di gioco) abbiamo potuto visionare una versione del gioco che dovrebbe (condizionale d'obbligo) raggiungere gli scaffali. Bene, non ci sono più i famosi eroi, o meglio, per esserci ci sono ma non hanno più quel peso che avevano nella versione precedente del gioco. In pratica *Warcraft III* risulta oggi essere il suo predecessore portato all'ennesima potenza: un motore grafico favoloso capace di animazioni dei personaggi veramente incredibile!
L'unica differenza è che ora dovremo comandare pattuglie composte da un numero di unità inferiore.
Saranno presenti cinque razze da comandare e lo scopo sarà quello di combattere i demoni della Burning Legion, responsabili, tra l'altro, della lunga ostilità tra gli Orchi e le altre razze.

BLUE BYTE

BATTLE ISLE: THE ANDOSIA WAR

Gioco strategico che combina l'impostazione a turni con quella in tempo reale, *Battle Isle: The Andosia War* sposa, come ormai d'uopo, una grafica tridimensionale estremamente dettagliata e variegata nelle ambientazioni. Il motore del gioco è in grado, inoltre, di gestire le variazioni delle condizioni meteorologiche, variazioni che possono cambiare decisamente l'approccio tattico alle battaglie. Il giocatore potrà impegnarsi in due campagne da 23 missioni e potrà ricercare nuove tecnologie, armi, unità e costruzioni; tutti passi obbligati per la costituzione di un esercito efficiente. Previsto, ovviamente, anche il supporto per partite in modalità multigiocatore.

DRAGON'S LAIR 3D

Chi pensava di averle viste tutte, beh... era in errore.
Anche Dirk, paladino della grafica disegnata, nato dalla sapiente matita di Don Bluth e inciso sui laserdisc di mezzo mondo ormai quasi quindici anni fa, dopo aver vissuto una nuova giovinezza grazie alle riedizioni in DVD delle sue avventure, sposa oggi la grafica tridimensionale. Avvicinarsi allo stand da lontano causava strane sensazioni, ma ogni dubbio è stato fugato dopo aver visto il gioco in azione. E' strano descrivere la sensazione: è in 3D, è vero, ma il dettaglio è elevato al punto da far sembrare questo *Dragon's Lair 3D* un gioco completamente disegnato a mano.
Dirk si troverà di fronte ai soliti problemi: trabocchetti, muri che celano passaggi, semplici puzzle ma questa volta non ci troveremo di fronte a mosse obbligate: in puro stile Croft, anche il valoroso cavaliere potrà muoversi liberamente per l'ambiente circostante.

SETTLERS IV

God-Game di stampo abbastanza classico, *Settlers* giunge al suo quarto capitolo. Questo nuovo gioco annovera, tra le sue principali caratteristiche: un nuovo motore grafico capace di un dettaglio molto più elevato; tre razze (Romani, Maya e Vichinghi) caratterizzate dai propri edifici e costumi e di una campagna di missioni realizzata appositamente; migliore realizzazione delle navi e dell'esplorazione marina; una nuova interfaccia di gioco, più semplice e immediata.

HASBRO

GRAND PRIX 3

E' stato emozionante sedersi davanti a un monitor, impugnare un buon volante Force Feedback e lanciarsi in qualche giro a *GP3*! Emozionante e doloroso, perché in un secondo ci si accorge di quanto pretenziose fossero tutte le altre simulazioni. Chi ha provato, in questi anni, altri giochi di Formula 1 allontanandosi dal modello di *GP2*, beh, soffrirà le pene dell'inferno. La macchina tenderà a rimbalzare a destra e a sinistra contro i guardrail di Montecarlo. Ma chi avrà ancora nelle mani e nei piedi l'accuratezza del modello di *GP2* non potrà far altro che cominciare a inanellare giri veloci, garantito. E il tutto condito da una grafica finalmente all'altezza anche se la versione mostrata in fiera mostrava ancora qualche piccolo problema di texture "ballerine". Insomma, *GP3* è *GP3*... c'è da aggiungere altro?

X-COM: ALLIANCE

Anche gli invasori alieni cambiano e diventano tridimensionali. E allora tanto vale cambiare anche gli eroi, dotandoli di skeletal animation e di un nuovo corpo 3D, mosso dall'ancora validissimo *Unreal Engine*. L'approccio al gioco, sebbene in apparenza si tratti di un canonico sparatutto in prima persona, dovrà essere estremamente accorto: il giocatore potrà controllare un team composto da un numero massimo di 4 soldati e dovrà coordinare tatticamente i movimenti di tutta la squadra. I compagni, comunque, non si limiteranno a seguirci in maniera stupida: è stata introdotta una nuova serie di routine di intelligenza artificiale e gli altri soldati sapranno piazzarsi convenientemente in caso di battaglia o avanzare silenziosamente nella base aliena. Mostreranno inoltre emozioni come la paura in situazioni di tensione e si comporteranno di conseguenza.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

INFOGRAMES

INDEPENDENCE WAR 2

Seguito dell'ottimo *I-War*, questo gioco spaziale è meno incentrato sugli aspetti cruenti della battaglia e più sull'approccio politico e commerciale. La storia ci porta un secolo dopo gli avvenimenti di *I-War*.
La colonizzazione è stata massiccia e la floridità del commercio ha rappresentato una grande risorsa. Il giocatore dovrà calarsi nei panni di Cal Johnston, un ragazzo che ha dovuto assistere all'omicidio del padre da parte di mercanti senza scrupoli e che è ora in cerca di vendetta.
Dopo il primo infruttuoso tentativo, Cal viene condannato e imprigionato, ma riesce a fuggire dalla prigione per intraprendere una carriera come pirata spaziale.
Questa nuova attività non gli impedirà di sposare cause più nobili, tese a mettere un freno alla corruzione delle megacorporazioni che monopolizzano il commercio tra i sistemi.

CODEMASTERS

COLIN MCRAE RALLY 2.0

Il secondo gioco della saga dedicata al forte pilota Colin McRae non delude certo le aspettative.

Graficamente il gioco originale non era certo il massimo, ma aveva tali e tanti pregi da far passare i suoi piccoli difetti quasi inosservati.
Bene, il seguito non solo riprende alla perfezione il feeling di guida del predecessore, ma lo fa condendo il tutto con un look veramente accattivante. Chiaramente saranno presenti nuove piste, tra cui una ambientata nello stivale. Il motore fisico è stato rifinito ed è stata aggiunta una modalità di gioco completamente arcade, per gli amanti delle sportellate. Imperdibile.

1NSANE

Motocross Madness ha fatto proseliti: *1NSANE* pare la trasposizione su quattro ruote del fortunatissimo gioco della Microsoft e il divertimento non è certo minore! Il gioco è una vera 'bestia da multiplayer', con molte modalità di gioco che potranno essere utilizzate sia in rete locale, sia su Internet.
Nonostante questo sarà anche presente una completa modalità per giocatore singolo, che permetterà al giocatore di correre per gli immensi spazi del gioco utilizzando i potenti mezzi a disposizione.
La riposta delle Jeep e dei Pick-up è convincente e gli ambienti (difficile parlare di strade...) saranno disseminati di ostacoli di ogni forma: dagli alberi a un gregge, saranno molti i pericoli che si metteranno in mezzo alle nostre potenti ruote.
Completamente fuori di testa la modalità che permette di giocare una partita di calcio multigiocatore utilizzando le auto al posto dei giocatori.

EIDOS

ANACHRONOX

Gioco di ruolo ambientato nel futuro. Dovremo, controllando un massimo di tre personaggi per volta, investigare e combattere per scoprire chi sta cercando di ridurre in cenere l'intero universo. Potremo interagire con centinaia di creature, disperse in moltissime locazioni e sarà importante durante le battaglie, interagire con l'ambiente circostante quanto padroneggiare con le proprie armi. I combattimenti saranno gestiti da un motore a turni e le armi saranno liberamente combinabili, dando vita a oltre 250 milioni di soluzioni differenti.

COMMANDOS 2

Tornano gli spagnoli dei Pyro Studios con il seguito del pluriacclamato gioco strategico *Commandos*. La realizzazione degli ambienti (ora liberamente ruotabili), già eccellente nel predecessore, raggiunge ora vette veramente impressionanti. Dovremo, ancora una volta, prendere il comando di una squadra di elite cui verranno assegnate missioni da eseguire dietro le linee del nemico.
L'accresciuta velocità di gioco richiederà un'attenzione ancora maggiore nella pianificazione tattica e i nostri soldati potranno ora scambiarsi oggetti e le abilità di base saranno fornite a ogni soldato, fermo restando che un cecchino possiederà una mira sempre migliore di un guastatore. Saranno inoltre presenti moltissimi veicoli, tutti modellati per riprodurre fedelmente quelli in uso durante la Seconda Guerra Mondiale.

DEUS EX

In un mondo ormai corrotto, dove la distanza che separa le persone incredibilmente ricche da quelle che non hanno nemmeno da mangiare è diventata incolmabile, impersoneremo un agente che è forse l'unico sul pianeta a conoscenza del fatto che... le cose possono anche peggiorare! I membri di una cospirazione planetaria, infatti, hanno deciso che è giunto il momento di prendere il controllo e dominare il mondo intero. In questo gioco, in parte GdR, in parte sparatutto, dovremo prima capire chi ha interesse a prendere il controllo del pianeta, imparare quando l'azione pura va messa da parte a favore di un approccio più ragionato ai problemi e, soprattutto, scoprire di chi ci si potrà fidare. Probabilmente nessuno.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SOUL REAVER 2

In questo seguito prenderemo nuovamente il controllo di Raziel, continuando a viaggiare nelle correnti del tempo alla ricerca di Kain. Durante la ricerca potremo anche indagare sull'estinzione dei clan dei vampiri e scoprire i misteri che adombrano il passato di Nosgoth. Nuovi nemici infesteranno questa nuova avventura di Raziel e la storia verrà raccontata senza interruzioni grazie all'adozione di un motore che eviterà i caricamenti all'interno del gioco. La caratterizzazione della trama sarà esaltata dalla presenza di scene cinematiche e da un ottimo commento parlato.

SIDNEY 2000

Puntuale ecco arrivare il gioco ufficiale delle Olimpiadi. Sebbene i giochi multi evento su PC non abbiano mai riscosso un grande successo, alla Eidos ci provano proponendo un gioco completo, dotato di tutte le maggiori discipline olimpiche realizzate con un motore tridimensionale di buona fattura. Le animazioni saranno realistiche, grazie all'adozione di tecniche di motion capture effettuate direttamente sugli atleti e sarà possibile cimentarsi semplicemente nelle gare oppure scegliere di affrontare il gioco a tutto tondo, curandosi anche degli allenamenti degli atleti. Supportato il multiplayer fino a otto giocatori.

SIERRA

ARCANUM

Ecco finalmente il gioco prodotto da Troika Studios, il gruppo di sviluppo nato dai responsabili del bellissimo *Fallout*. In un mondo magico umani, orchi, elfi e nani hanno imparato a convivere pacificamente. Con l'arrivo di un'era tecnologica, però, le cose sono destinate a cambiare. Mentre il mondo è impegnato a lavorare sulle nuove scoperte tecnologiche, infatti, i maghi si sentono messi in disparte. In questa situazione cominceremo la nostra avventura nel gioco, creando un personaggio basato su otto caratteristiche principali e una dozzina abbondante di secondarie. Saranno presenti sedici skill primarie e oltre 80 incantesimi. Insomma, tutto quello che si può chiedere a un buon GdR. La trama non sarà lineare e quindi potremo intraprendere diverse strade per arrivare alla fine. Grande spazio sarà anche conferito alle sottoquest che faranno da contorno alla trama principale.

EMPIRE EARTH

500.000 anni di guerre. Questo si appresta a portare a casa nostra Rick Goodman, ex capo progetto di *Age of the Empires*. Un gioco che permetterà al giocatore di vivere le battaglie di dodici diverse epoche, a partire dalla scoperta del fuoco alle battaglie spaziali. Oltre 150 unità militari ai nostri ordini, tutte completamente espandibili e personalizzabili; nuove tecnologie da ricercare; catastrofi e calamità: sono solo alcune delle caratteristiche salienti del gioco, che strizza l'occhio anche a una gestione politica e commerciale delle proprie ricchezze. Uno strategico a tutto tondo, quindi, che sicuramente cerca di offrire sfondi un po' più vari del solito.

GROUND CONTROL

Nell'anno 2049 la terra sarà finalmente un luogo pacifico: il genere umano avrà spostato, infatti, le guerre nello spazio! Il nostro compito sarà quello di comandare le truppe della corporazione Crayven Industries, impegnate in battaglia sul lontano pianeta Krig-7b. Si dice che laggiù, infatti, la fazione nemica della Crayven, denominata Order of the New Dawn, abbia scoperto una risorsa segreta e, ovviamente, l'obiettivo primario è quello di prendere il controllo del pianeta e del suo segreto. Questo strategico è improntato all'approccio tattico: il giocatore potrà dividere le proprie squadre in pattuglie per raggiungere gli obiettivi delle missioni e sarà in grado di scegliere le unità più adatte a ogni singola missione, eventualmente personalizzandone le caratteristiche.

HOMEWORLD: CATACLYSM

Le vicende di *Cataclysm* prendono il via circa quindici anni dopo quelle del primo titolo della serie e saranno collocate in un nuovo settore spaziale. Comandando molte nuove unità e avvalendosi di scoperte tecnologiche avanzate, il giocatore dovrà combattere per difendere la propria posizione e sarà minacciato da un nuovo e potente nemico.

Il gioco si basa pesantemente sul predecessore, aggiungendo poche ma importanti novità: navi mimetiche, in grado di apparire come asteroidi o navi nemiche; unità che si combinano per dare vita a navi più grandi

con migliore potenza di fuoco e una nuova gestione dei Waypoint sono tra le caratteristiche che sono state introdotte in questo seguito. La trama si estenderà per un totale di 17 missioni.

SWAT 3 - ELITE EDITION

Per dotare, finalmente, di un valido supporto multiplayer uno dei giochi tattici più riusciti dell'anno, Sierra ha prodotto questa nuova release di *Swat 3*, che conterrà le 16 missioni originali più 6 disegnate appositamente per questa nuova edizione. L'innovazione più importante, comunque, è l'introduzione di un buon numero di modalità multigiocatore che potranno essere giocate sia in modo cooperativo sia nella più classica modalità deathmatch. Fino a dieci giocatori potranno contemporaneamente affinare le loro tattiche, derivate da quelle realmente attuate dai gruppi SWAT e competere nelle arene utilizzando il vasto arsenale a loro disposizione.

TRIBES 2

Grandi novità per il seguito di *Tribes*: innanzitutto una campagna dedicata al singolo giocatore è stata introdotta per migliorare l'ambientamento dei nuovi giocatori. Nonostante la presenza di questa campagna, infatti, *Tribes 2* è e resta un gioco pensato soprattutto in ottica multiplayer, offrendo a un numero elevatissimo di giocatori di sfidarsi nelle bellissime ambientazioni del gioco. *Tribes 2* avrà un motore grafico completamente rivisto e saranno presenti effetti atmosferici di ottima fattura. Sarà inoltre possibile creare nuove mappe grazie a un potente editor, semplice al punto da ridurre l'operazione a qualche clic del mouse.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

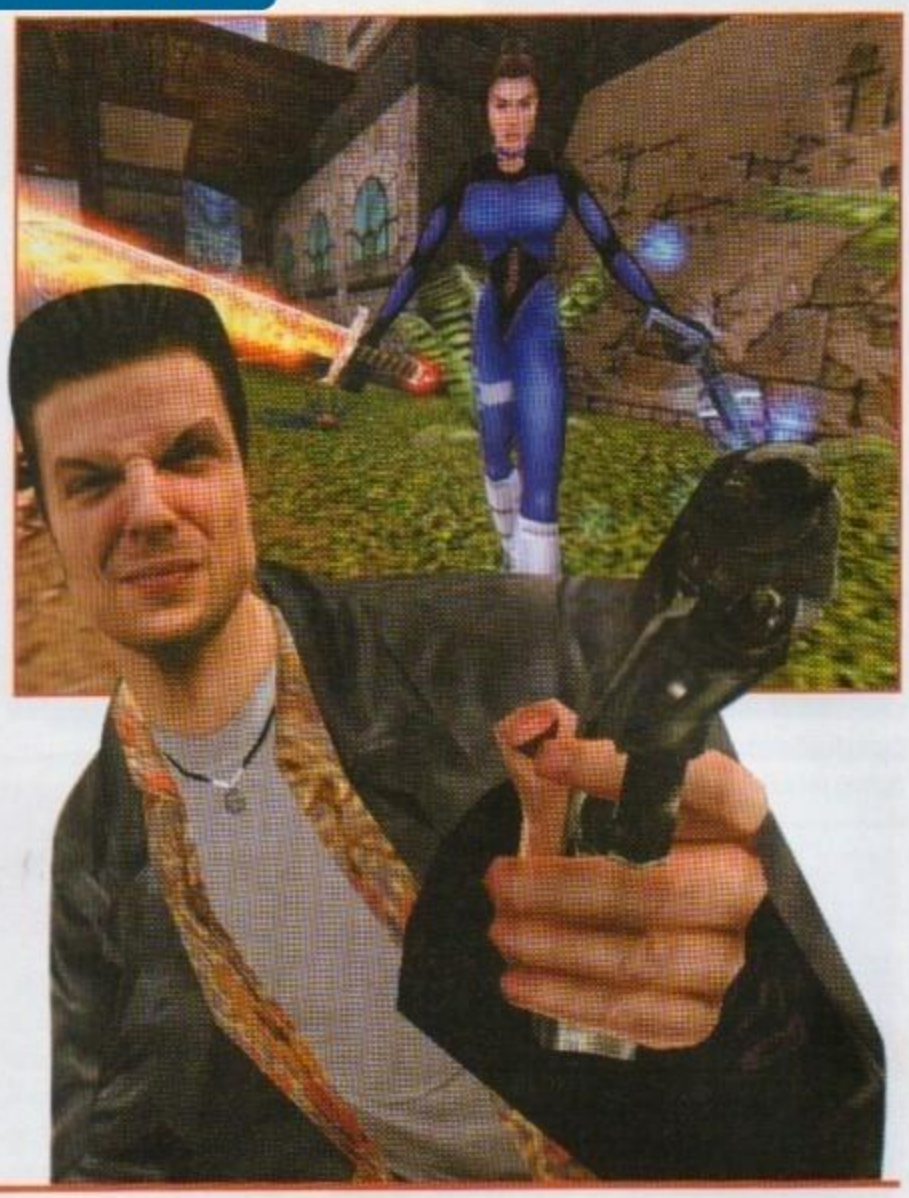
TAKE 2

HEAVY METAL F.A.K.K. 2

Heavy Metal F.A.K.K. 2 precede l'uscita del film *Heavy Metal 2000* e ambedue sono ispirati a un fumetto di origine francese che ha riscosso negli anni un enorme successo negli Stati Uniti.
Il fumetto, infatti, portava in un'America ancora legata da sentimenti puritani immagini forti, basate sulla violenza e su bellissime ragazze scarsamente vestite. L'America è però rimasta puritana nell'animo e quindi gli sviluppatori dovranno limitare le curve visibili, anche se saranno certamente presenti le "curve" fornite dal motore di *Quake III Arena*, che gli sviluppatori della Ritual hanno preso in licenza per questo nuovo gioco. Si tratta di un action adventure in terza persona che ha come protagonista Julie, impegnata a combattere il cattivo Gith che minaccia, assurta la forma di semi-dio, la pacifica colonia Eden.
Grande impatto visivo e audio allo stato dell'arte: uniti con una giocabilità eccellente faranno di questo gioco un titolo davvero imperdibile.

MAX PAYNE

D'accordo, da 3DRealms stiamo tutti aspettando il nuovo episodio di Duke. Ciò non toglie che *Max Payne* possa contribuire, e alla grande, a mitigare l'attesa! Max è un poliziotto infiltrato in una banda che deve indagare sullo spaccio di una nuova e letale droga. Max verrà visualizzato con una prospettiva in terza persona, soluzione questa che ha permesso agli sviluppatori di combinare al meglio la componente giocata con le cut-scenes che narreranno la trama del gioco. Si tratterà in ogni caso di un gioco d'azione frenetica, senza molti enigmi a spezzare il ritmo. Max, durante le sue investigazioni, scoprirà anche troppo e si troverà presto invischiato in un gioco più grande di lui. Grazie al taglio fortemente cinematografico del gioco il coinvolgimento non potrà mancare.



BUNGIE

ONI

Uno dei giochi che ha fatto parlare più di sè negli ultimi tempi. Sembra ormai ufficiale la notizia che il multiplayer non sarà supportato a causa di irrisolti problemi di latenza. In ogni caso *Oni* faceva bella mostra di sè anche allo stand Sony, dove era presente una versione giocabile (e alquanto scattosa) per PlayStation 2. Del gioco abbiamo già parlato diffusamente sulle pagine di PCZeta: ricordiamo comunque che si tratta di un titolo ispirato agli anime giapponesi sia nel tratto grafico che nelle ambientazioni. Il giocatore dovrà guidare Konoko grazie a un'interfaccia che ricorda molto da vicino quella (eccellente) di *Heretic II* e potrà effettuare una serie molto varia di attacchi (con le armi e con calci, pugni e prese) semplicemente utilizzando i due tasti del mouse. Il gioco sembra sempre più accattivante, speriamo che riescano a risolvere i problemi legati alle modalità multigiocatore.

HALO

Halo è uno dei giochi che ci ha impressionato di più negli ultimi mesi. Un motore grafico semplicemente stupefacente riesce a fornire la qualità visiva necessaria per riprodurre ambientazioni estremamente suggestive. La storia narra del genere umano, chiaramente ancora una volta in difficoltà a causa di una minaccia extraterrestre.
L'espediente per evitare il pericolo dell'estinzione è semplice: utilizzare un'esca umana che attiri gli alieni lontano dal nostro pianeta natale.
Durante il viaggio questi "agnelli sacrificali" giungono su uno strano mondo, caratterizzato da un anello esterno realizzato in un materiale sconosciuto. Sarà qui che gli eroi terrestri combatteranno per respingere per sempre la minaccia. Il gioco è ancora in fase di sviluppo, ma se tutte le promesse saranno mantenute ci troveremo di fronte a un vero e proprio capolavoro.

EMPIRE

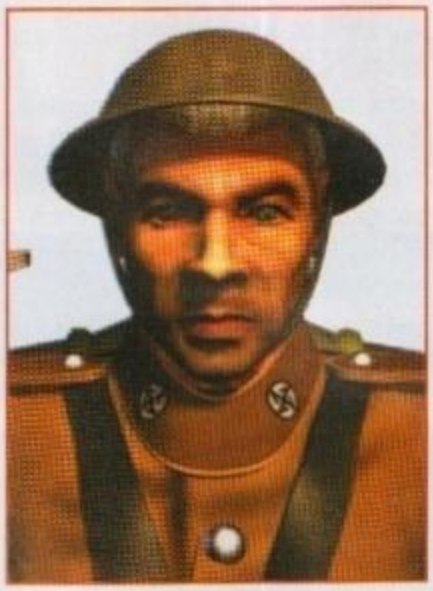
STARSKY & HUTCH

Incredibile! Per la serie "a volte ritornano" ecco giungere sui nostri monitor dei veri e propri miti del piccolo schermo. Seguendo le orme di *Hazzard* (non troppo da vicino, si spera...) anche queste due immortali icone del passato televisivo vedranno nuova luce in un videogioco.
I due personaggi, a bordo di una fiammante (per l'epoca) Ford Gran Torino del 1974, intrattenevano i nostri pomeriggi andando in giro per la città a catturare i cattivi, con lo stile scanzonato e le sgommate tipiche dei telefilm anni '70.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ACTIVISION



CALL TO POWER II

Seguito dello strategico *Civilization: Call to Power*, *Call to Power II* mette le sorti di un impero nelle mani del giocatore, a partire dall'era primitiva fino al lontano futuro dell'anno 2300. Come in tutti i giochi di questo tipo sarà possibile comandare eserciti per attaccare le fazioni avversarie, ma molta importanza rivestirà il negoziato. *Call to Power II*, infatti, offrirà molte nuove opzioni di governo, diversi approcci diplomatici e la possibilità di commerciare con le altre fazioni. Stringere alleanze politiche e commerciali sarà quindi importantissimo e la guerra dovrà essere considerata una soluzione-limite per risolvere problemi che non possono più essere affrontati in maniera diplomatica, piuttosto grande attenzione andrà prestata allo sviluppo tecnologico dell'impero, prendendo decisioni che agevolino l'avanzamento del livello scientifico, economico e culturale

DARK REIGN 2

Altro strategico in tempo reale che si basa su un motore tridimensionale.
Evidentemente il genere "tira", altrimenti non si spiegherebbe questa incredibile proliferazione. Le innovazioni presenti in *Dark Reign 2* sono soprattutto da ricercarsi nel controllo strategico delle truppe e nella modalità di fuoco, ora caratterizzata da una linea di tiro realistica. Le missioni saranno ambientate in diversi background, seguendo la trama che vede contrapposte due fazioni che si contendono il predominio su un pianeta terra ormai devastato.

VAMPIRE THE MASQUERADE

Attesissimo progetto di GdR online "globale", grazie alla modalità Storyteller che permetterà a un giocatore di vestire i panni del DM e di gestire il gioco in maniera totale e completamente personale. Quello che abbiamo potuto vedere in fiera era una versione del gioco che mostrava una grafica decisamente convincente, sebbene non arrivasse alle mirabilie del concorrente *NeverWinter Nights*. In ogni caso la caratterizzazione di personaggi e ambienti era ottima, così come l'uso delle luci. Per il resto, le caratteristiche sono quelle di cui abbiamo già parlato molte volte, dovremo solo attendere ancora un po' prima di calarci nei panni dei terrificanti vampiri che popolano il gioco.

STAR TREK VOYAGER - ELITE FORCE

Il motore di *Quake III Arena* è la base su cui è stato costruito questo nuovo tie-in della serie televisiva *Star Trek Voyager* e sicuramente alla Raven hanno saputo sfruttare la creatura della id alla perfezione. Inoltre, come è già accaduto in passato, i licenziatari dei motori prodotti da Carmack e soci si dimostrano in grado di migliorarne ulteriormente le caratteristiche, e *Elite Force* non manca di offrire alcune innovazioni: i modelli tridimensionali sono contraddistinti da un dettaglio estremamente elevato, grazie all'uso di molti poligoni che vengono poi scalati a mano a mano che l'osservatore si allontanerà da essi e alcuni effetti speciali tipici della serie sono stati implementati grazie al lavoro di rifinitura fatto dagli sviluppatori.

QUAKE III: TEAM ARENA

Una critica da muovere al bellissimo gioco della id? Beh, una così scarsa varietà nelle opzioni multiplayer, proprio dal gioco che di tali modalità a fatto una bandiera, non ce l'aspettavamo. Grazie al rilascio del primo mission pack ufficiale, anche questo difetto sarà eliminato. Nuove modalità di gioco, quindi, alcune delle quali piuttosto grottesche: in un particolare scenario sarà infatti necessario recuperare i teschi seminati dagli avversari che abbatteremo! Saranno inoltre introdotte nuove armi, come mine di prossimità tese a proteggere le basi e farà il suo ritorno il mitico nailgun, in versione abbondantemente potenziata e anche nuovi power up saranno a disposizione del singolo giocatore e della sua squadra di appartenenza. Per caratterizzare ancora meglio le squadre (e evitare che, per puro sbaglio, ci si massacri tra compagni) sono stati disegnati nuovi modelli facilmente riconoscibili grazie a particolari skin che contraddistingueranno i membri di ogni team.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

Brutta cosa la nostalgia! Il primo capolavoro della id si chiamava *Wolfenstein 3D*, un gioco che rivoluzionò non solo il modo di giocare gli sparatutto su PC ma anche il concetto stesso di distribuzione visto che, in assenza di un publisher "ufficiale", i geniali sviluppatori statunitensi decisero di distribuire il gioco in versione shareware e solo successivamente, visto l'enorme successo, venne realizzata una versione scatolata da vendere nei negozi.

Wolfenstein 3D, dicevamo, ambientato in un castello nazista, non poteva che scatenare le ire dei soliti tuttologi, inconsapevoli forse del fatto che il giocatore di tali personaggi era nemico, esattamente come il celebre Indiana Jones.

Presto potremo giocare una nuova versione di questo classico, ovviamente tirato a lucido per risultare appetibile al pubblico dell'anno duemila. In realtà la versione che abbiamo potuto vedere (non provare, purtroppo) del gioco non è solamente appetibile: di fronte alla qualità della grafica del gioco siamo stati presi dal raptus del "devo averlo, subito, a ogni costo!": la grafica, innanzitutto... semplicemente fantastica!

Il motore di *Quake III Arena* dà il massimo in questa nuova ambientazione e i modelli tridimensionali dei nemici sono realizzati in maniera eccellente.

Purtroppo gli screenshot a nostra disposizione non mostrano né i soldati, né gli zombi né l'accuratezza con la quale sono state riprodotte le armi tipiche della seconda guerra mondiale. Non possiamo ovviamente fornirvi le sensazioni di realismo fornite dai colpi usciti dalla mitraglietta del protagonista, ma speriamo di poter quanto prima mettere le mani su un demo, non stiamo più nella pelle!

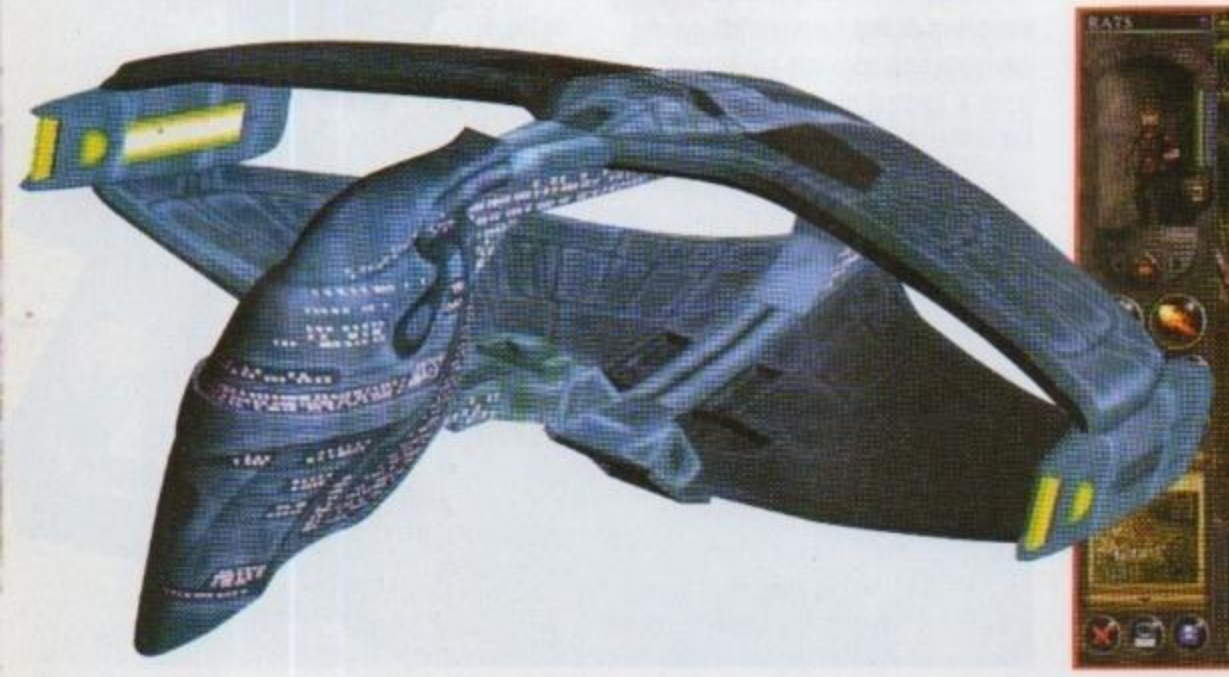
STAR TREK BRIDGE COMMANDER

Ecco il primo simulatore spaziale dedicato alle navi dell'universo di Next Generation. Durante una missione di pattuglia in una remota area dello spazio, un' eruzione su un piccolo sole nelle vicinanze causa molti danni all'astronave e uccide il capitano. Il nostro compito sarà quello di sostituirlo al meglio e scoprire che cosa ha causato l'esplosione per evitare che la cosa abbia a ripetersi causando perdite alle colonie poste nelle vicinanze. Le indagini riguarderanno anche le altre razze storiche dell'universo di Star Trek e scopriremo che esiste un complotto segreto ai danni della Federazione. Al comando di astronavi di classe Galaxy e Sovereign dovremo indagare con cura, utilizzando anche la diplomazia per ottenere risultati lungo le trenta missioni che compongono il gioco.

WIZARD & WARRIORS

Wizard & Warriors è un gioco di ruolo in prima persona, basato sui party e creato dal D.W.Bradley, il famoso creatore di *Wizardry V, VI* e *VII*. Nel reame medioevale incantato conosciuto con il nome di Geal Serran si vive in pace. Purtroppo, però, il male giunge (come sempre nei videogiochi) a rovinare le cose, sotto forma di un cattivissimo faraone che ritorna in un mondo che non è in grado di difendersi. Solo la leggendaria spada Mavin, forgiata da una combinazione di metalli (uno maledetto dal male, l'altro benedetto dal bene) può avere la forza di sconfiggere il cattivone di turno. Con l'assistenza dell'angelo Kerah e del drago Erathsmedor, dovremo impegnarci in un viaggio teso al recupero della spada, per poter poi porre fine al dominio del male. Durante il viaggio potremo intraprendere molte sottoquest, parlare con centinaia di personaggi (e solo alcuni si riveleranno amici).

Potremo decidere di portare con noi fino a sei personaggi per creare un party efficiente e variegato e non mancheranno incantesimi, skill, oggetti da usare e tutte le caratteristiche tipiche dei giochi di ruolo.



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ELECTRONIC ARTS

BLACK AND WHITE

Forse il gioco più creativo della fiera? Forse. Purtroppo non era possibile giocare, ma solo assistere alla dimostrazione delle capacità dei titani nell'ambiente di gioco. Purtroppo il problema è che davanti agli schermi del gioco c'era sempre una folla assurda e siamo riusciti a vedere veramente poco di quello (poco comunque) che veniva mostrato. Speriamo di poter ovviare realizzando quanto prima uno speciale completamente dedicato al gioco della Lionhead.

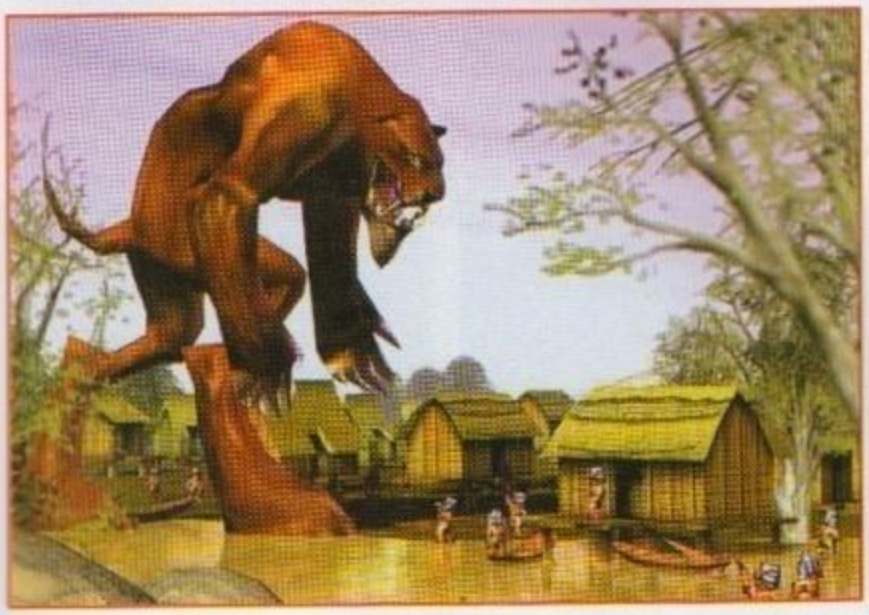
EA SPORTS 2001

Rappresenta praticamente un appuntamento fisso la visita alla collezione sportiva targata Electronic Arts. Anche quest'anno abbiamo visionato giochi ulteriomente migliorati dal punto di vista tecnico ma che mantengono, comunque, la linea portante che caratterizza ogni gioco della serie. Immediatezza e giocabilità per *FIFA 2001* (presentato anche in una eccellente versione PlayStation 2), che è forse il titolo che più interessa il pubblico dello stivale, diviso come sempre tra chi adora l'impostazione tipica di EA Sports e chi ne detesta le caratteristiche principali. Dobbiamo purtroppo annunciare che anche i "nostri" ragazzi della Milestone sono stati presi nel vortice dell'aggiornamento annuale e che sarà presto disponibile *Superbike 2001*. Gli altri titoli, come al solito, coprono tutta la serie delle discipline statunitensi, con *NHL 2001* in bella evidenza, da sempre titolo di punta del catalogo, e gli altrettanto famosi *NBA Live 2001* e *Madden 2001* a ruota. Completano il catalogo *F1 2001*, che speriamo si rivelerà un tantino meno esigente dal punto di vista della configurazione minima e *Tiger Woods PGA Tour 2001*, classica simulazione golfistica per chi vorrebbe scorrazzate tra mazze e buche ma non può permettersi di pagare rette le quote associative milionarie che vengono richieste dai club italiani.

WESTWOOD

Presentati *Red Alert 2* e *Command & Conquer: Renegade*. Partiamo dal secondo ricordando che si tratta di poter, finalmente, entrare veramente nel mondo di *Command & Conquer*. L'abbiamo sempre visto dall'alto, ora potremo camminarci dentro nei panni di Havoc, commando dei GDI.

Potremo utilizzare qualunque mezzo presente nel gioco per portare a termine le missioni, sia una jeep o un elicottero, poco importa: tutto sarà a nostra disposizione, esattamente come nel premiato gioco strategico da cui deriva *Renegade*.
Red Alert 2 è semplicemente l'ennesimo gioco della Westwood che abbraccia il genere degli strategici in tempo reale. E' ovvio che se uno sa fare bene una cosa è più che consigliabile che continui a farla, ma forse qui si esagera un pochino!
In ogni caso il giudizio definitivo lo lasciamo alla recensione.
La storia del gioco, in breve racconta dell'invasione del continente americano da parte dei russi e, una volta tanto, saranno gli europei a dover accorrere in aiuto degli yankee. Le battaglie quindi si svolgeranno nelle principali città statunitensi e nuove unità, come la spia o i Krazy Ivan, in grado di minare ogni cosa, mucche comprese!



http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

STAR TREK VOYAGER: ELITE FORCE

Provate a unire all'appeal della serie televisiva di Star Trek le magiche curve del motore grafico di *Quake 3* e l'impianto di uno sparatutto in soggettiva. Provate...

Sala comandi: salvarla da un attacco Borg è questione di primaria importanza.

INFO
Genere: Sparatutto in soggettiva
Casa: Activision
Sviluppatore: Raven Software
Sito Web: www.activision.com
Data di uscita: Quarto trimestre 2000

Star Trek: una delle serie televisive che ha riscosso e continua a ancor oggi a riscuotere un enorme successo, fatto di orde di adepti, maratone di proiezioni sul tubo catodico, controparti cinematografiche e videoludiche (leggasi l'ultimissimo strategico in tempo reale: *Star Trek Armada*).
Star Trek, una saga che sembra non avere fine, che ha accompagnato di pari passo l'evoluzione tecnologica in video, che si è evoluta nella forma e nella sostanza nel corso del tempo, una saga che ha creato proseliti nell'intero pianeta, che ha dato vita alla magnifica nave Enterprise e relativo equipaggio.
Una saga, insomma, irrinunciabile per ogni appassionato di fantascienza, spazio ed astronavi imponenti.
Quake 3 Arena: logica e conseguente evoluzione dei primi due Quake, icona ormai comune dello sparatutto in prima persona, gioiellino della id, dotato di un motore grafico di prim'ordine, di morbide ed avvolgenti curve, in grado di calamitare su di sé l'attenzione dei fragger nostrani e d'oltreoceano.
Ancora, *Quake 3 Arena*, primate del frag online, improntato marcatamente al multiplayer estremo, irrinunciabile esperienza sia contro "semplici" Bot che contro avversari umani sparsi nella rete, titolare di un motore tridimensionale da tutti corteggiato e da molti imitato, con scarso successo. L'unione dei due elementi succitati non poteva che destare grandissimo interesse e concludersi, è quello che speriamo tutti, in un esperienza di gioco degna di essere vissuta, al pari di capolavori quali *Half-Life* o *Unreal Tournament*.
Del resto la notizia dell'esordio della avvenuta concessione di licenza sull'engine di *Quake 3* a supporto di un titolo che non provenisse dalla fucina della id gridava allo scoop.
Star Trek Voyager: Elite Force è, infatti, uno dei primi titoli a vantare detta licenza, invidiabile garanzia di un probabile, molto probabile, successo in fatto di vendite. Nei particolari, il giocatore sarà chiamato a prendere il controllo del gruppo della Elite Force, conosciuto come Hazard Team, un manipolo di guardie il cui compito sarà quello di salvaguardare il Voyager e i sistemi di controllo siti al suo interno. In un volo di routine sfuggito al controllo la nave spaziale si trova a vagare totalmente alla deriva, cadendo vittima di una tempesta stellare, almeno in una prima impressione dei membri a bordo, e perdendo gran parte dell'energia. L'Hazard Team viene arruolato per investigare sull'accaduto e su probabili conseguenze all'apparato energetico del Voyager. Solo in seguito a un'ispezione nella sala motori della nave il giocatore scoprirà la cruda realtà che si cela dietro l'improbabile pioggia di meteoriti: un attacco degli Scavengers, gruppo ribelle e fuorilegge di pirati che intendono assumere il controllo della nave spaziale.
Il pericolo non ha termine: l'Hazard Team scoprirà sin dalle prime battute che gli Scavengers costituiscono solo una delle molteplici razze di infimi alieni e forme di vita che muovono guerra alla Elite Force, decise a tutto pur di debellare il Voyager e l'intera galassia. Il pretesto che dà vita alla meccanica di gioco appare piuttosto

Gli scontri a fuoco saranno densi di gore e decisamente cruenti.

Notate il fumo sullo sfondo in seguito all'esplosione. Sensazionale.

Esempio lampante delle superfici curve che sa creare l'engine grafico.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

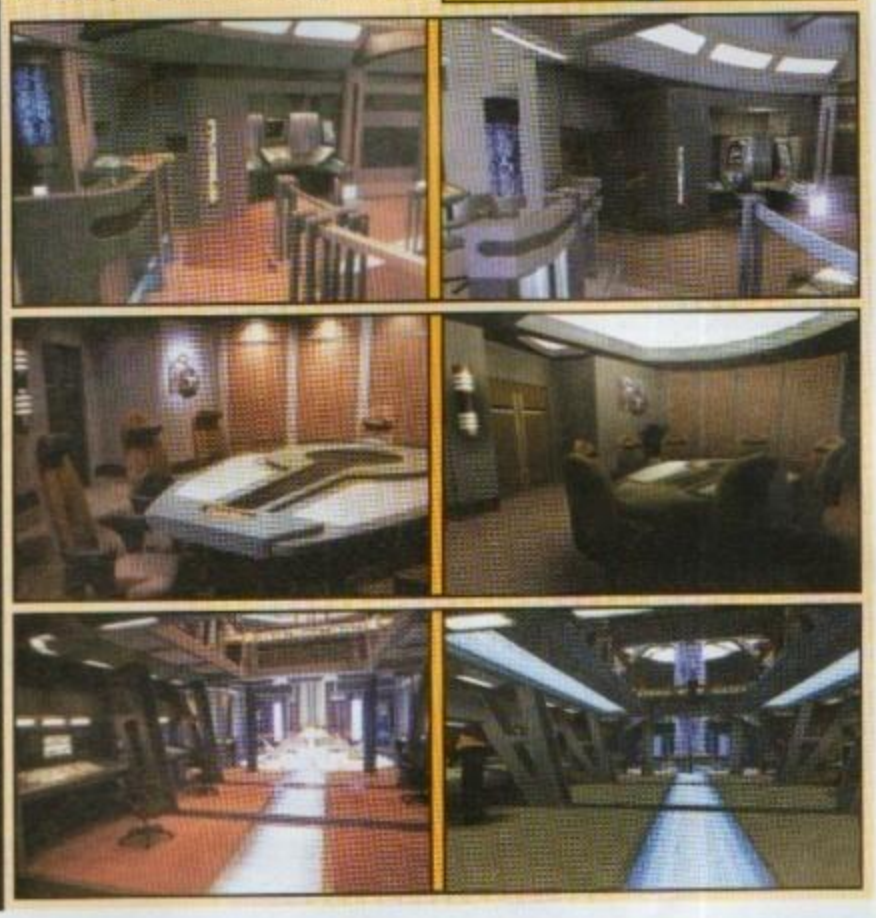
http://www.oldgamesitalia.net/

Con le spalle coperte friggere i maledetti alieni sarà un gioco da ragazzi.

blando se paragonato alla complessità e vastità di situazioni e intrecci proprie delle vicende marchiate Star Trek, ma decisamente sufficiente alla creazione di un first person shooter. Potersi muovere liberamente all'interno di locazioni note e familiari ai discepoli della saga costituirà di certo un grasso incentivo al prendere parte all'esperienza di gioco, resa solida dal blasone id Software/*Quake 3*.
Forma avvincente e assuefacente quindi, quella di Star Trek, e sostanza presente e valida, quella marchiata *Quake*. A quanto sembra di scorgere dalle prime immagini, il tutto poi supportato dalle promettenti dichiarazioni dei programmatori, i diversi livelli presenti nel gioco sono stati modellati e attentamente ricostruiti direttamente sul set scenografico (si vedano le immagini nel box).
La trasposizione poligonale dell'insieme è poi stato addolcito e reso gradevole allo sguardo dalle superfici curve, che solo il rinomato motore di *Quake 3* sa plasmare e porgere all'utente nella migliore forma possibile. Tutto è stato ricostruito nella maniera più impeccabile e nei limiti del possibile, con occhi attenti a particolari ed elementi solo apparentemente marginali, ma tanto cari e ben presenti ai fan della serie televisiva. Anche le animazioni dei membri della Elite Force, degli Scavengers o dei Borg sono state accuratamente riprodotte, grazie all'ausilio del full motion capture, a rendere le dinamiche fisiche plausibili e quanto più fedeli alla finzione catodica. In aggiunta alle caratteristiche tecniche del motore di *Quake 3* sono state introdotte particolari feature al fine di consentire una visualizzazione su schermo di più elementi simultaneamente, cosa altrimenti impossibile visto l'elevato carico di lavoro che avrebbe dovuto assumere la CPU e la memoria. Una di queste è stata denominata "skeletal animation system", in grado di risollevare le risorse di memoria temporanea, agevolando non di poco lo sviluppo dei programmatori e l'introduzione in scena di plurimi Bot o alleati, il tutto senza particolari aggravi da parte del sistema.
I modelli che riproducono le controparti della serie televisiva sono realizzati, peraltro, con un elevato numero di poligoni che, in particolari inquadrature o situazioni calcolate dal motore grafico, ad esempio se allontanatisi dalla soggettiva, si ridurranno notevolmente per alleggerire il carico di lavoro, il tutto privo di apparente modifica sul piano estetico.
Gli sviluppatori garantiscono la presenza di otto missioni, suddivise in quaranta livelli (per il momento ne sono stati realizzati solo trentasei, ma la data d'uscita lascia sperare in una prosecuzione dei lavori). La trama narrativa che muove *Star Trek Voyager: Elite Force* connoterà il titolo di un impianto di gioco apparentemente basato sul single player: alla Raven assicurano che, ultimati i lavori di sviluppo, saranno presenti circa dieci mappe improntate al multiplayer. Fino a sedici partecipanti potranno prendere parte alle modalità viste anche in *Quake 3* ed ormai irrinunciabili per uno sparatutto in soggettiva: deathmatch (chiamato "free for all"), capture the flag e team play, per mettere a frutto le nostre abilità in quanto a coo-

LA TRASPOSIZIONE DEL SET SCENICO NEL GIOCO

Quelle che potete vedere qui sotto sono immagini del set prima e relativa conversione e trasposizione poligonale creata in seguito dagli sviluppatori. I risultati sono encomiabili. Le immagini parlano da sole.



Che dire? Semplicemente fantastico.

Incontri ravvicinati del quarto tipo con un Borg.

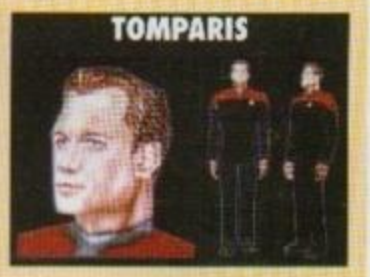
Del fuoco incrociato a volte rovinerà i piani ben studiati. Una rapida inventiva è una giusta soluzione.

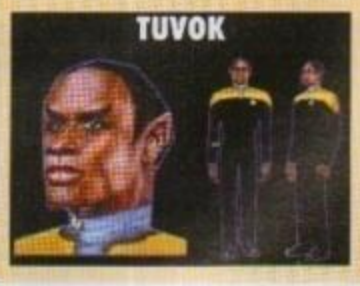
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

I PERSONAGGI

Ecco una panoramica sui protagonisti sinora sviluppati e resi noti dai programmatori. Molte animazioni e riproduzioni di alieni sono ancora in fase di sviluppo. Aspettiamo ulteriori aggiornamenti per completare la rosa di alieni ed alleati in gioco.





perazione, ordini da impartire alla squadra e strategie di attacco. L'arsenale di armi che fungerà da nostro ausilio nell'eccidio di alieni ed esseri dalle forme disparate annovera nove soluzioni di macchinari bellici.

Caratteristica basilare delle suddette armi, a cui porre mente nel corso delle sparatorie, è che sono dotate di una propria energia: ciò implicherà l'assenza di munizioni disseminate lungo i livelli.

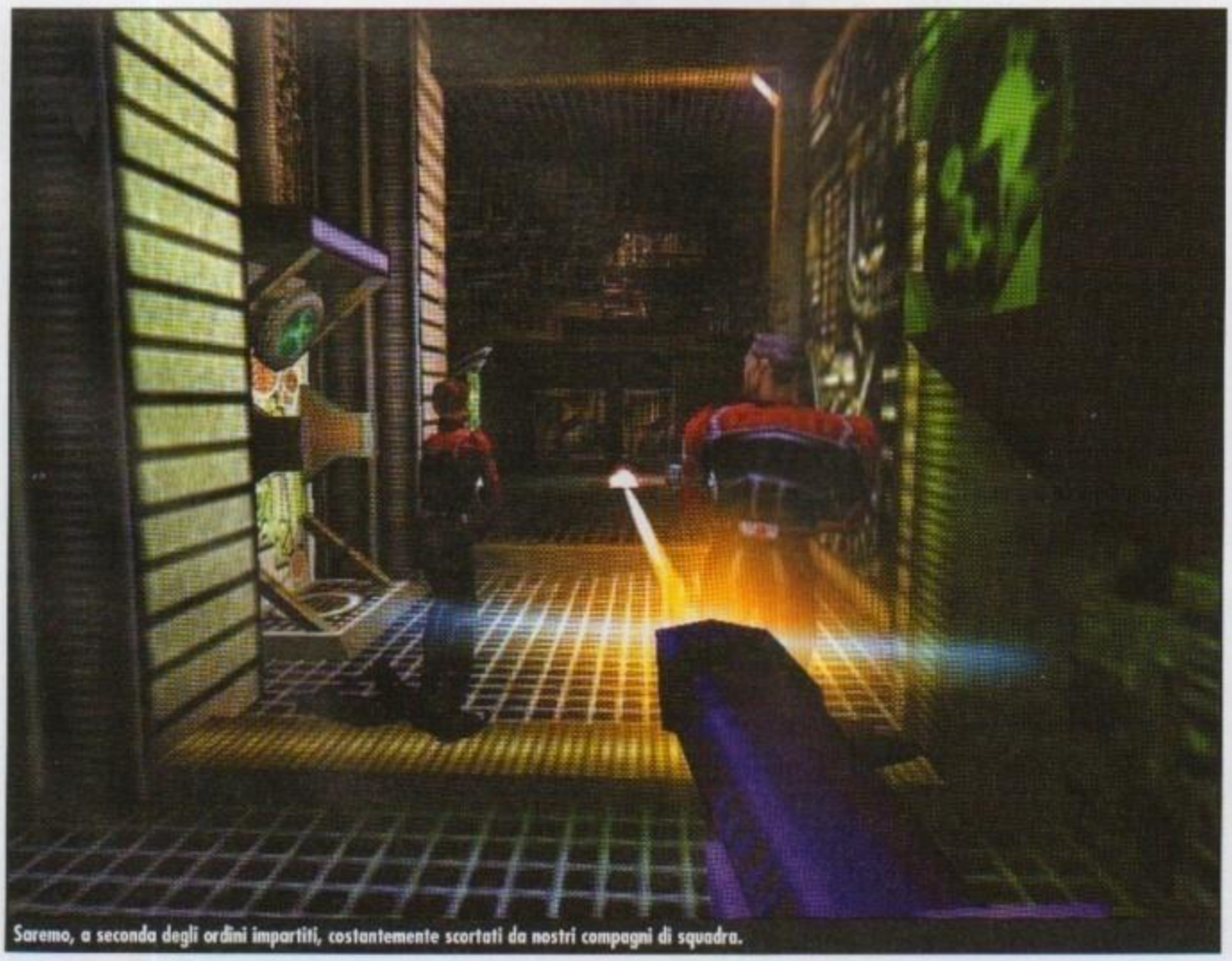
Equipaggiamento di default sarà un Phaser della Federazione, leggero, maneggevole ma debole in fatto di potenza di fuoco. Esso non esaurirà mai l'energia di cui dispone, tutt'al più si setterà automaticamente, una volta sfruttata l'intera potenza di fuoco, su un livello di risparmio energetico, caratterizzato da un impatto di fuoco ridotto.

Altra arma degna di nota è il Compression Rifle in forza all'Hazard Team: semi-automatico, dotato di una potenza considerevole, adatto alle missioni d'assalto e arricchito da un mirino utile in modalità cecchino, per sventrare le pupille dei Borg anche da grande distanza. Importante monito a cui sottostare è che i Borg si adatteranno, lentamente, al fuoco delle vostre armi, divenendo immuni ai vostri attacchi. Questa sorta di "morphing" alieno vi vedrà costretti a un utilizzo studiato e mai uniforme dell'arsenale a vostra disposizione: variare fuoco, zona di attacco, mischiare attacco primario di un'arma con un attacco secondario di un'altra, costituiranno buone strategie belliche per ovviare all'assuefazione aliena ai vostri proiettili. Eccezion fatta per l'I-MOD, o Infinity Modulator, prototipo ancora in via di sviluppo nella Federazione, in grado di eliminare crudelmente l'alieno che si sta evolvendo in una forma immune agli attacchi della Elite Force. Continuando, il Dreadnought che può essere pensato come una rivisitazione più potente del lightning gun, il Tetryon Distruptor e lo Scavenger Rifle dotati di corto raggio d'azione, ma di una potenza di fuoco considerevole, oltre alla possibilità di alternare fuoco a proiettili esplosivi.

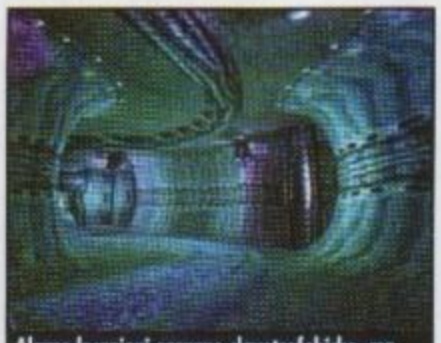
Il Lanciagranate non abbisogna di chiarimenti in merito, mentre il Quantum Blast gun ha in serbo una potenza d'attacco elevata, difficile da gestire all'interno di spazi chiusi, come avviene di norma in una nave spaziale, paragonabile al Redentore in Unreal Torunament.

Gli attacchi dei Borg possono essere racchiusi in tre categorie: base, assimilazione e sniper, montando sulla spalla dei lanciamissili o armamentari in grado di produrre attacchi laser.

Ogni squadriglia potrà essere guidata al


Saremo, a seconda degli ordini impartiti, costantemente scortati da nostri compagni di squadra.

Queste ibride crisalidi saranno alquanto fastidiose. L'atmosfera è da brivido e il pathos alle stelle.


Alcune locazioni saranno claustrofobiche, ma denotano di sicuro tocchi di classe e cura nella realizzazione.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Cunicoli, Borg e circuiti elettrici scoperti: non è il massimo in quanto ad accoglienza.

Ennesime esplosioni dall'impatto visivo straordinario. *Quake 3* conduce il passo, ragazzi.

Potremo goderci lo spettacolo dei nostri compagni intenti a cuocere a puntino i nemici... o prendere parte all'azione e non essere vigliacchi.

meglio, impartendo ordini, gettando i nostri membri in un attacco sfrenato, ordinando di attendere, difendere, mantenere la posizione o coprire le spalle a un eventuale scout in avanscoperta.
I compiti saranno perciò suddivisi e ripartiti equamente, rispettando anche quanto mostra ed offre la controparte televisiva: Telsia rivestirà il ruolo di cecchino, Chang si occuperà di demolizioni e esplosioni, Chell sarà lo scienziato che ci verrà in aiuto in più situazioni (riparazioni di armi o macchinari).
Il nostro alter ego sarà Alexander Munro (o Alexandira Munro, a voi la scelta).
Per la gioia degli appassionati sono state introdotte, almeno nella versione in lingua anglosassone, le voci dei doppiatori originali.
Nulla si sa in merito a una localizzazione italica, attendiamo fremendo.
Le immagini a corredo di detta anteprima mostrano una qualità cosmetica pari a quanto aveva mostrato *Quake 3*, dotata di abili giochi di luce, esplosioni ai limiti del fotorealistico e texture attente e dotate di un impatto visivo di grande levatura.
Superfici curve ed elevato numero di poligoni in campo, al fine di consentire a più personaggi di interagire simultaneamente sullo schermo, rappresentano un invitante banchetto per esteti e virtuosi del frag.
Resta vedere come si muoverà il tutto, se con la stessa fluidità dello sparatutto id, se l'insieme necessiterà di requisiti hardware da computer ninja o se, al contrario, la versatilità dell'engine in questione saprà districarsi tra configurazioni hardware non propriamente aggiornate agli standard tecnici.
Gli sviluppatori raccomandano comunque, alquanto caldamente, l'utilizzo di OpenGL o schede grafiche Direct 3D, con almeno 16 MB di RAM, ovvia e necessaria conseguenza della magnificenza grafica raggiunta. L'esperienza di gioco sarà arricchita dalla possibilità di cimentarsi in frag e duelli online, godendo del protocollo TCP/IP e supporto per rete locale LAN.
Le carte in regola ci sono, un solido motore a garantire stabilità e versatilità staziona alla base del titolo, la licenza Star Trek Voyager ad attirare sciami di appassionati, cavallette dello spazio e cultori dell'interminabile saga: non resta che attendere l'uscita del lavoro Raven, con un Railgun sottobraccio e due o tre granate a riserva.
Fine trasmissione.

Lorenzo Antonelli

Le armi avranno potenze di fuoco differenti. In questo caso imbracciamo una delle armi più potenti e micidiali, in grado di debellare più di un nemico in un sol colpo.

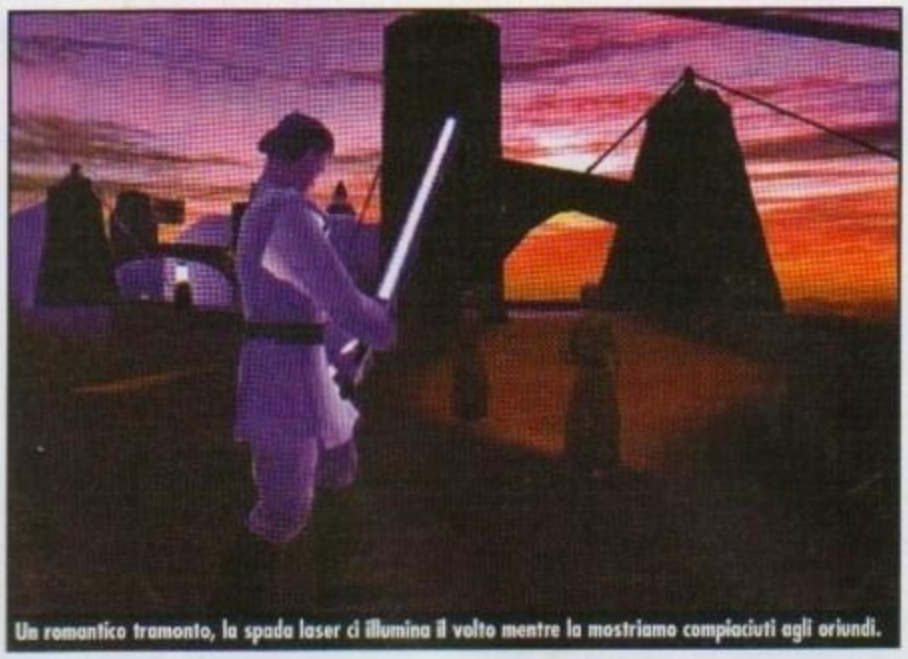
LE ARMI

Al momento gli sviluppatori hanno rilasciato solo poche immagini delle armi che saranno implementate in *Star Trek Voyager: Elite Force*. Ecco le immagini di quelle attualmente disponibili.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

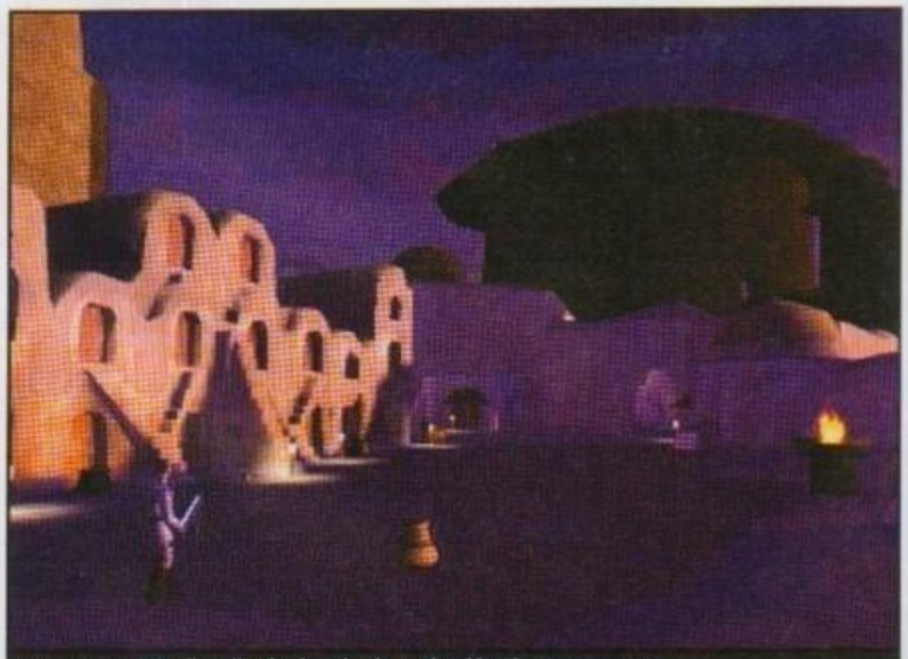
STAR WARS EPISODIO I: OBI WAN


Un romantico tramonto, la spada laser ci illumina il volto mentre la mostriamo compiaciuti agli oriundi.

Finalmente sappiamo qualcosa di più sul nuovo progetto della LucasArts. Si tratta del ritorno in pompa magna dei grandi giochi basati sull'epopea di Guerre Stellari? Scopritelo assieme a noi...

INFO
Genere: Sparatutto 3D
Casa: LucasArts
Sviluppatore: Interno
Distributore: C.T.O.
Sito Web: www.lucasarts.com
Data di uscita: Inverno 2000

Diciamoci la verità, gli ultimi titoli basati sulla saga di Guerre Stellari hanno lasciato l'amaro in bocca a molti.
Sia chiaro non che si trattasse di titoli scarsi, anzi, ma abituati com'eravamo a capolavori o comunque grandi giochi, ritrovarsi poi davanti a giochi dal grande potenziale non sempre sfruttato ha fatto scendere più di una nostalgica lacrimona sulle nostre guance.
Un titolo di cui però non ci siamo dimenticati è sicuramente *Jedi Knight*, né del suo eccezionale data disk *Mysteries Of The Sith*. Entrambi erano forse un po' datati graficamente, ma la meravigliosa struttura dei livelli, il solido gameplay e la gustosa implementazione della Forza li poneva per spessore un gradino sopra alla concorrenza. Adesso è arrivato il momento di goderci questo nuovo *Obi Wan* che si presenta come il seguito ideale, nonostante le palesi idiosincrasie temporali, di *Dark Forces* e *Jedi Knight*.
L'ambientazione, come il titolo lascia curiosamente intuire, è quella di Episodio I. Il giocatore vestirà i monacali panni del giovane Obi Wan alle prese con degli avvenimenti paralleli a quelli narrati dal film; sapevate, per esempio, che durante la sosta a Tatooine il giovane padawan di Qui Gonn ha dovuto liberare Padmé da un gruppo di Sabbipodi che la aveva rapita? No? Bene, nel gioco lo scoprirete sulla vostra pelle.
I livelli del gioco in singolo saranno tredici, se il numero vi sembra scarso sappiate che le dimensioni dei livelli di *Obi Wan* saranno immense, solo per sviluppare quello ambientato a Thweed c'è voluto un anno intero di lavoro. I programmatori della LucasArts hanno utilizzato 3D Studio Max per costruire questi universi digitali, avvalendosi naturalmente anche di alcune plug-in da loro create per l'occasione.
La visuale sarà per la prima volta in terza persona (anche *Jedi Knight* lo permetteva, volendo) e gli sviluppatori giustificano questa loro scelta per due motivi: primo, il personaggio di *Obi Wan* è stato ricreato con delle imponenti sessioni di motion capture e sarebbe brutto non poterle apprezzare; secondo, il gioco prevede che la spada laser sia l'arma primaria con cui affettare gli avversari e per sfruttarla al meglio è necessario utilizzare una visuale esterna. I puristi tra voi non storcano il naso, per quanto ha potuto vedere il buon Soletta all'E3, il tutto pare funzionare più che a meraviglia. Il giocatore avrà a disposizione, infatti, molti più movimenti di quelli permessi da un normale shooter 3D: *Obi Wan* potrà schivare, rotolare di lato, saltare all'indietro e persino saltare "mirando". Mi spiego meglio, utilizzando la Forza il giovane Jedi potrà compiere balzi incredibili per raggiungere piattaforme molto in alto, magari per piombare alle spalle di un droide, il tutto mirando all'avversario in questione, stuzzicante vero?
Durante il gioco sarà possibile utilizzare varie armi, ma la spada laser sarà la principale compagna delle vostre avventure. Il sistema di controllo vi permetterà di dirigere ogni suo movimento angolandolo con il mouse, in modo tale da padroneggiarla al meglio in ogni situazione, una notevole evoluzione dalle classiche due mosse a cui eravamo abituati. Alla LucasArts stanno ancora decidendo se la spada laser sarà utilizzata in modo "realistico".
In che senso, si chiederanno alcuni di voi; beh, nei film la spada laser è un'arma mortale, in genere basta un colpo per uccidere un avversario, mentre nei giochi fino a ora era necessario più di un fendente per stendere i propri nemici. In un gioco, infatti, un'arma mortale al primo colpo risulta troppo sbilanciata, ma se invece venisse inserito un sistema di parate e contro mosse? Sarebbe intrigante, vero? Durante

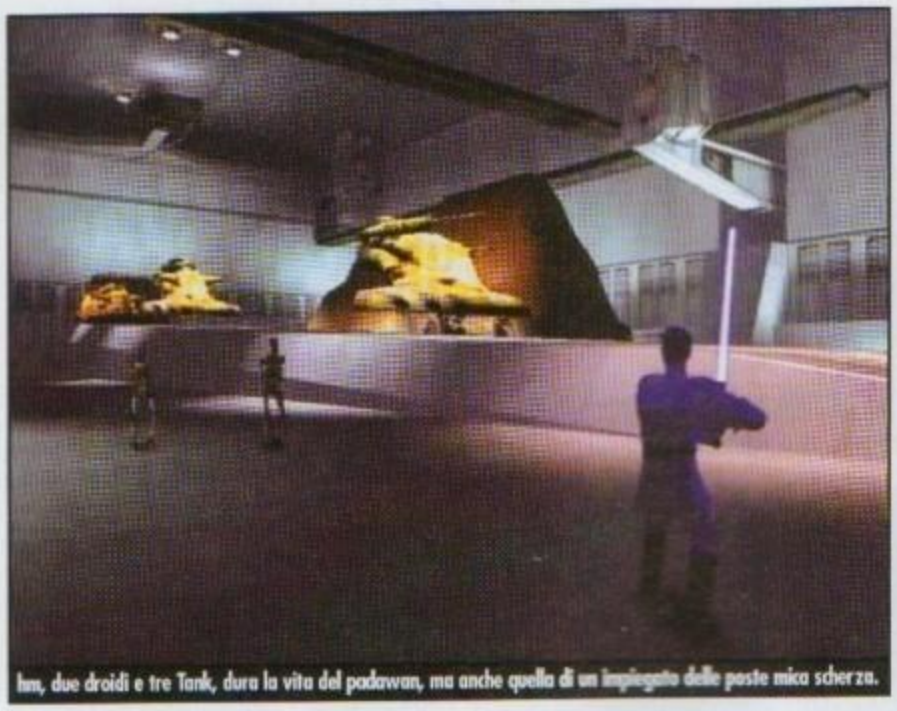

Lo riconoscete? Quello sullo sfondo è il palazzo di Jabba The Hutt in persona. Beh, persona è una parola grossa...

Le texture fanno la loro grande figura, non c'è che dire!

I sabbipodi ci osservano perplessi mentre brandiamo con un certo machismo il nostro spadone laser. Paura eh?

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

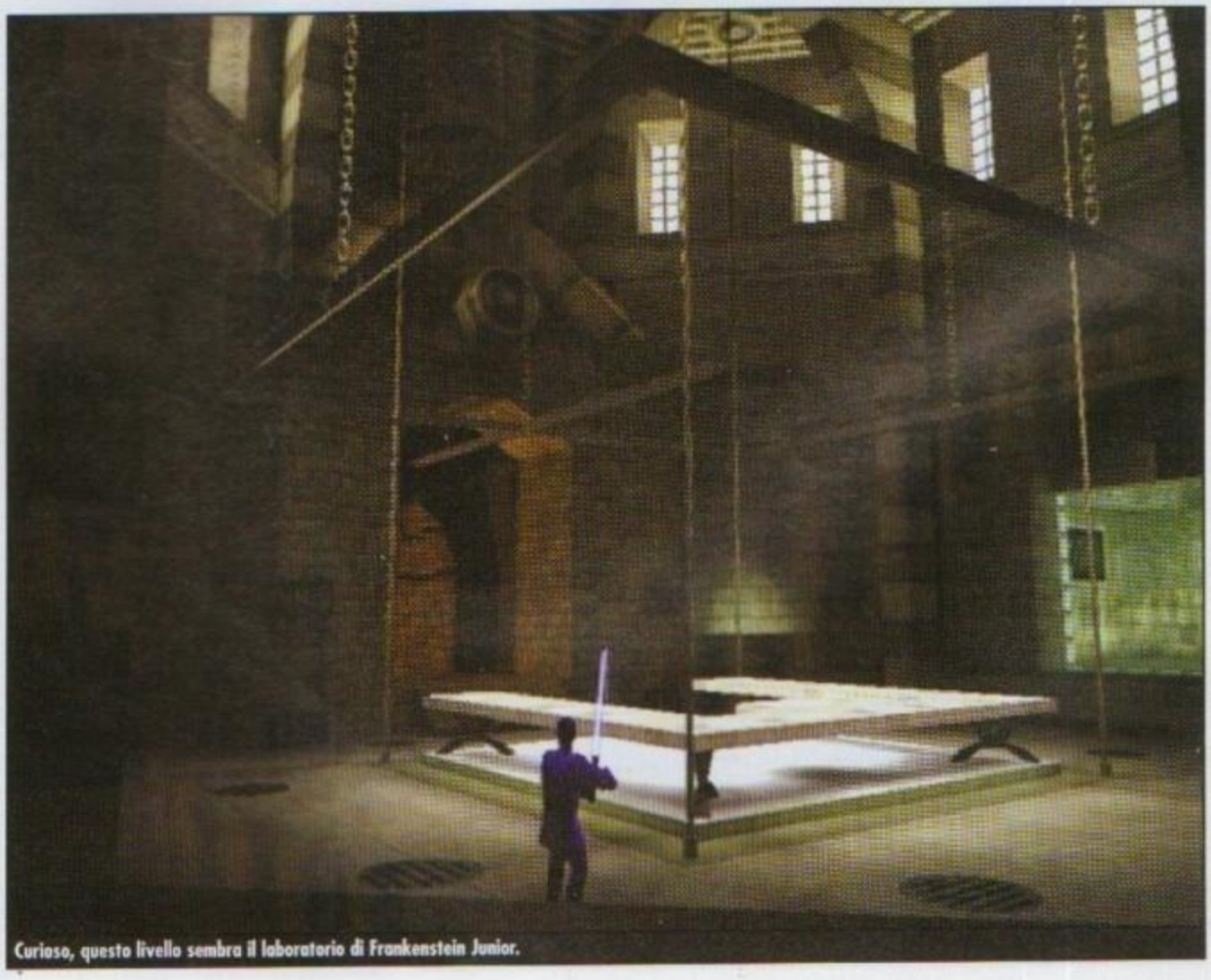
http://www.oldgamesitalia.net/


Ium, due droidi e tre Tank, dura la vita del padawan, ma anche quella di un impiegato delle poste mica scherza.

Le ridenti e pseudo-rinascimentali stradine di Thweed, vien voglia di mettersi ad annusare le petunie.

le vostre avventure vi troverete, infatti, a duellare con diversi apprendisti Sith armati di spade laser, e i combattimenti potrebbero diventare veramente elettrizzanti se venisse implementato un sistema del genere, pensate al gusto di un duello in multiplayer! Chi vivrà vedrà, è tutto ancora da decidere ma noi in redazione speriamo vivamente che i pupilli di George scelgano di inserire questa coraggiosa caratteristica. Naturalmente, anche la Forza sarà presente nel gioco, come visto nel film si potranno scagliare lontano gli avversari con una spinta o lanciare vari oggetti (il momento in cui Darth Maul indica un oggetto con un dito e lo fa schizzare verso un interruttore per aprire una porta, mentre contemporaneamente tiene testa a due Jedi è forse il momento più galvanizzante di tutto il film...), inoltre utilizzando un potere della Forza particolare, non solo sarà possibile deviare i colpi con la spada laser, ma li si potrà anche dirigere contro i propri nemici. A proposito di oggetti e di movimenti c'è da dire che il gioco implementerà un motore fisico realistico: quando si cercherà di spostare un oggetto con la Forza, questi si muoverà a seconda del suo peso e delle sue dimensioni, e chi ha visto l'effetto in azione dice che c'è da leccarsi le pupille.
Il gameplay, come per i precedenti capitoli, non spinge l'acceleratore unicamente sull'azione, ragionare sarà spesso essenziale per cavarsela, molte situazioni potranno essere affrontate in maniera diversa e ricorrere all'azione brutale potrebbe avere, in certi casi, risultati catastrofici.
In alcune missioni bisognerà per esempio difendere dei civili, o liberarli da eventuali prigionie.
Da questo punto di vista l'intelligenza artificiale dei nemici è stata rivoluzionata; se proverete a caricare a testa bassa un gruppo di droidi che tiene in ostaggio dei civili, rischierete solo di farvi vedere, ottenendo come unico risultato l'esecuzione sul posto dei poveretti da parte dei droidi della federazione dei mercanti.
Si renderanno quindi necessarie delle strategie di approccio al nemico simili a quelle adoperate in *Thief*, in cui non farsi notare ed essere furtivi è più importante che non avere un arsenale degno di uno Star Destroyer al seguito.
Il multiplayer sarà naturalmente supportato con diverse modalità, più alcune novità tra cui c'è da segnalare il Protect the Queen, e persino una modalità per il gioco cooperativo. Si mormora che tra le skin selezionabili ci sarà anche quella di Darth Maul e che inoltre, nel multiplayer, saranno presenti anche altri poteri della forza tra cui i fulmini che risulterebbero poco credibili nel gioco in singolo se usati da un Jedi come Obi Wan. Vogliosi di sapere qualche chicca tecnica? Che ragazzacci insaziabili che siete, ma noi siamo qua per voi quindi eccovi un po' di dati spiccioli: il gioco supporterà diversi gradi di dettaglio anche grazie all'implementazione delle tecniche di T&L via hardware, la spada laser illuminerà in tempo reale il paesaggio circostante assumendo quindi anche il comodo ruolo di torcia colorata, si potrà interagire con i fondali in ogni modo distruggendo un po' di tutto ecc. Noi non vediamo l'ora di metterci le mani sopra, ma pare che questa nostra attesa dovrà durare almeno fino al prossimo inverno, destino crudele quello di dover scrivere anteprime di giochi così promettenti...

Ugo Laviano


Curioso, questo livello sembra il laboratorio di Frankenstein Junior.

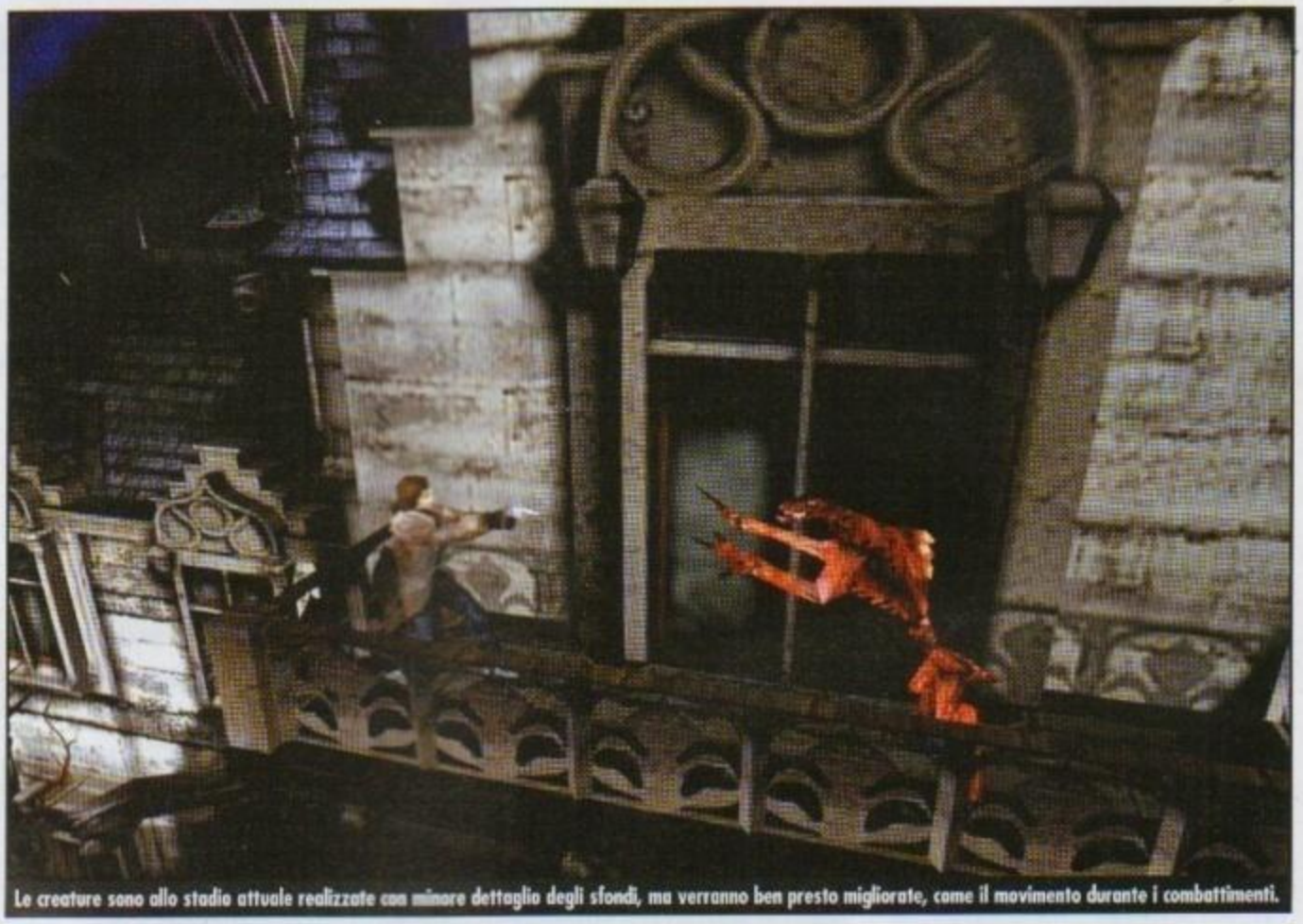
http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ALONE IN THE DARK THE NEW NIGHTMARE

Ritorna Edward Carnby, detective del paranormale e del soprannaturale, nel quarto episodio della fortunata saga che ha inaugurato il filone dei giochi horror, e questa volta è per una questione personale

INFO
Genere: Survival Horror
Casa: Infogrames
Sviluppatore: Darkworks
Distributore: Infogrames Italia
Sito Web: www.infogrames.com
Data di uscita: Estate 2000


Le creature sono allo stadio attuale realizzate con minore dettaglio degli sfondi, ma verranno ben presto migliorate, come il movimento durante i combattimenti.

Come molti ricorderanno, il primo *Alone in the Dark* ha tenuto con il fiato sospeso i giocatori ben prima di *Resident Evil* della Capcom. In quel capostipite di questo nuovo genere di giochi horror, il detective protagonista si trovava a investigare su alcuni suicidi in una residenza della Louisiana, scoprendo creature infernali, evocate dall'oltretomba con terrificanti riti voodoo. Con un approccio alla scena di tipo cinematografico, l'originale *Alone in the Dark* ha con successo mescolato animazioni fluide, un'atmosfera di tensione, inquadrature bizzarre e momenti horror. Per la prima volta, anche un gioco per PC combinava elementi tipici di un'avventura con un'animazione rivoluzionaria in 3D in tempo reale, con personaggi e oggetti visti attraverso molteplici punti di visuale.
Anche se *Alone in the Dark The New Nightmare* conterrà molte novità dal punto di vista della tecnologia realizzativa e una costante rimane: la presenza di Edward Carnby, investigatore di casi oltre il limite delle leggi razionali della scienza umana. Stavolta Carnby si recherà in un antico maniero abbandonato, su di un'isola remota. E come per gli episodi precedenti, il giocatore non solo potrà impersonare Carnby, ma anche altri personaggi principali, ciascuno dotato di abilità diverse e capacità e stili investigativi differenti, con un gran numero di decisioni da prendere, ciascuna con le proprie conseguenze sul prosieguo del gioco. Il giocatore dovrà superare la propria paura del buio e dell'ignoto per guidare Carnby attraverso un'atmosfera oscura e strana, dentro cui si celano creature lovecraftiane e in cui non si applica il convenzionale senso comune. Armato all'inizio con una pistola e una torcia elettrica, Carnby scioglierà una profonda e dettagliata trama, cercando gli oggetti necessari per sopravvivere e combattere gli incubi che lo attendono in agguato nel buio.

Il maniero infestato che costituisce il cuore malato dell'Isola delle Ombre. Notare l'incredibile dettaglio grafico, e le sorgenti di luce dal sorprendente realismo.

IL PERSONAGGIO

Edward Carnby, sulla trentina, aspetto sfuggente, occhi penetranti, non ha avuto un'infanzia facile. Cresciuto orfano, ha subito dimostrato un interesse per ogni accadimento inspiegabile o soprannaturale. Attualmente lavora per un ufficio governativo segreto che si occupa di vicende in cui il paranormale ha un ruolo predominante. Carnby, data la sua indole solitaria, non si preoccupa dello scetticismo altrui, né si prefigge di portare a conoscenza del vasto pubblico questa misconosciuta e spaventosa parte della realtà, ma la combatte, se si rende necessario, per il bene del mondo. Egli non possiede poteri soprannaturali, non è un supereroe, se si eccettua un'abilità fuori dal comune di riconoscere eventi insoliti come opera di cause paranormali, capacità che ha coltivato sin da bambino e che egli stesso sente come un dono dall'origine ignota. I pochi che lo conoscono bene possono con sicurezza affermare che, a dispetto dall'apparenza chiusa e talvolta paranoica, è un personaggio integerrimo e leale con conoscenti e collaboratori. La sua attività non si concilia con relazioni stabili con l'altro sesso, in quanto le donne raramente accettano di non essere messe al primo

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

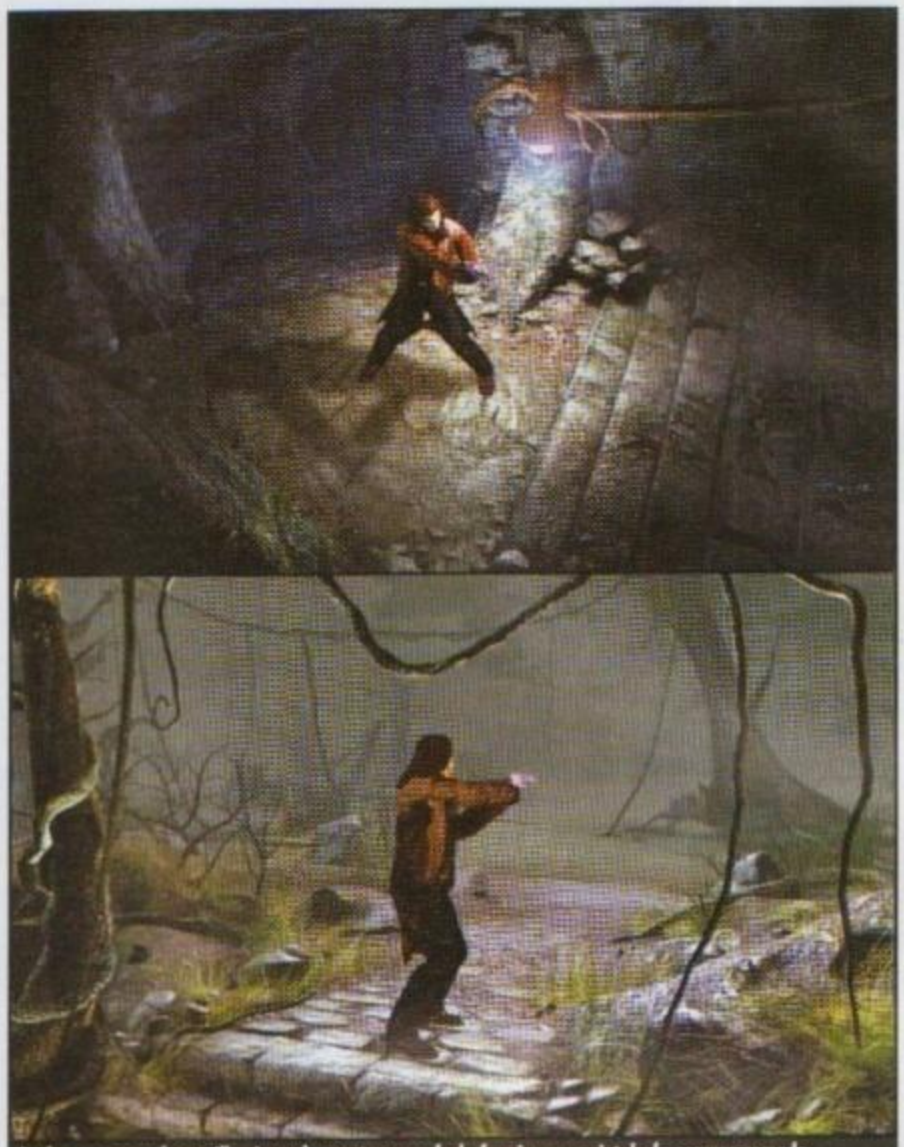
Interminabili corridoi deserti e silenziosi, malamente rischiarati da una luce spettrale, dietro le porte dei quali chi sa che specie di ignoto si trova in agguato.

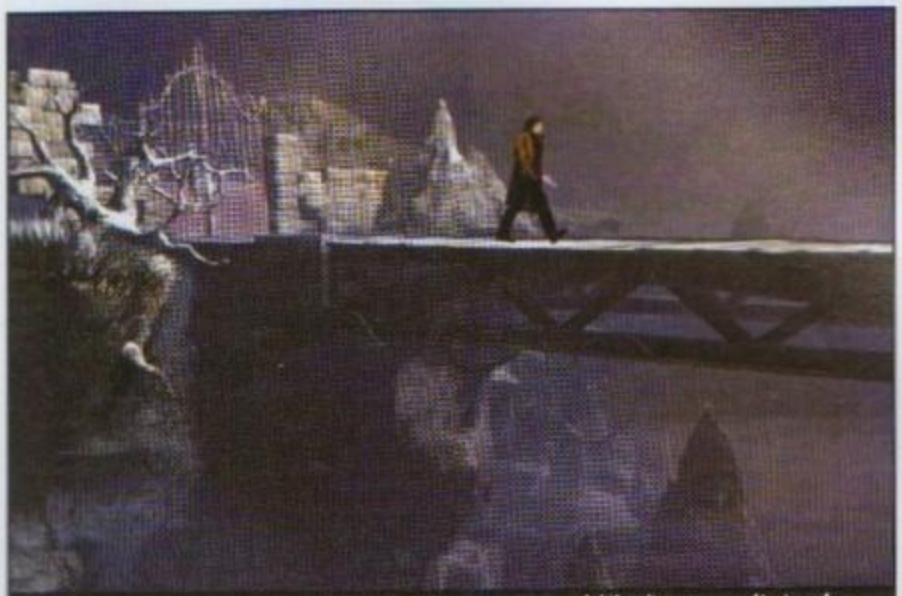
posto nella scala dei valori di un uomo, e difficilmente accettano che questi si separi da loro per lunghi periodi di tempo verso destinazioni segrete.
La storia inizia con un omicidio. Charles Fiske, il migliore amico di Carnby, è stato trovato morto su di un'isola misteriosa al largo della costa del Maine (la terra che ha visto dipanarsi le migliori trame del maestro dell'horror contemporaneo, Stephen King), Shadow Island. Così, parte alla volta dell'isola, deciso a capire chi abbia compiuto il delitto e vendicare l'amico, con l'istinto che lo avverte, per l'ennesima volta, che presto si troverà faccia a faccia con l'ignoto che ha combattuto tante volte in passato. Da un collaboratore fidato del suo ufficio, Carnby viene a sapere che l'amico stava cercando tre tavolette antiche nelle iscrizioni delle quali starebbe il segreto per un potere immenso quanto pericoloso. Sin dai suoi primi passi sul suolo inospitale dell'Isola delle Ombre, alla ricerca sia dell'assassino dell'amico che delle tavolette, se queste davvero esistono, Carnby dovrà fronteggiare creature demoniache ferocemente determinate a fermare le sue indagini. Attraverso il corso delle investigazioni, per ogni passo che compie, per ogni angolo che svolta, Carnby dovrà essere preparato al peggio. Suspense, intrigo, e un senso generale di ostilità saranno sempre presenti lungo la vicenda del detective. Nell'isola vivono alcune persone, che Carnby incontrerà lungo il gioco, ma il centro dell'azione è il maniero abbandonato e infestato. Le atmosfere sono sempre oscure, il che costringerà Carnby alla ricerca costante di fonti di luce, anche perché molti dei suoi avversari s'indeboliscono se illuminati.
Così, affidandosi solo ai pochi strumenti che ha e al proprio istinto di sopravvivenza, Carnby dovrà fare di tutto per avvicinarsi alla verità, per quanto spaventosa e indescrivibile questa possa essere.

LA TECNOLOGIA

La Infogrames Entertainment, software house francese fondata nel 1983, per realizzare *Alone in the Dark The New Nightmare* non ha badato a spese, reclutando i più quotati nomi tra disegnatori e fumettisti per realizzare sfondi e creature, e impegnando cinquanta persone per la realizzazione del gioco. Il nuovo *Alone in the Dark* promette di offrire gli stessi ingredienti degli episodi precedenti: atmosfera spaventevole e mostri da incubo, con il supporto delle ultime tecniche di modellazione e realizzazione 3D, sia per i personaggi, sia per gli sfondi. In particolare, il gioco utilizzerà le più recenti capacità dell'hardware in termini di accelerazione per audio e video, per implementare un universo sempre più coinvolgente e un gruppo di personaggi non giocanti dallo spessore mai visto sinora. Tra le novità introdotte, l'illuminazione dinamica creerà ombre in tempo reale che aumenteranno la suspense e il senso di misterioso degli ambienti e dei movimenti. Oltre a questo nuovo motore grafico, che permetterà un'azione più vivida e realistica, gli sviluppatori promettono di non tralasciare i tradizionali aspetti da avventura di stampo classico, come la soluzione di enigmi, anche se l'azione pura sarà la priorità per Edward Carnby, che si appenderà a lampadari e compirà altri movimenti complessi, senza dimenticare le centinaia di oggetti da raccogliere e usare in scenari numerosi e variegati, il che ha decretato il successo dei precedenti episodi. Gli ambienti sono incredibilmente dettagliati, e lasciano al giocatore sia libertà come totale di esplorazione, sia il classico approccio a soluzione di singoli puzzle, come esempio trovare un oggetto per aprire un portale. A differenza di *Resident Evil*, però, qui gli enigmi saranno perfettamente integrati con lo scenario e faranno parte della trama. *Alone in the Dark The New Nightmare* dovrebbe riuscire a creare un'atmosfera immersiva che potrebbe costituire un passo avanti nel genere di avventura e azione horror, tenendo conto anche del fatto che la scelta di titoli di questo tipo è estremamente ridotta. In effetti, gli episodi successivi al primo non sono riusciti ad eguagliare il successo del capostipite (divenuto un vero e proprio cult per gli amanti del genere), in quanto non offrivano un mix altrettanto sapiente di azione e avventura, rendendo alcune parti di gioco più pesanti di altre per la meticolosa e ripetitiva ricerca di certi oggetti.
Come nei precedenti episodi, gli sfondi, oltre centoventi, sono precalcolati su uno scheletro di 2 milioni di poligoni, e sono prerenderizzati in base a differenti condizioni di luce fissa, oltre a essere illuminati in modo dinamico dalle torce, elettriche e no, di Carnby. Molta parte del gioco si svolge in locazioni esterne, combinando grafica dalla ricchezza stupefacente con una trama intricata. La cinematica è ad alta risoluzione, gli effetti di luce sono di un'intensità mai vista e la musica infonderà senso di mistero e angoscia lungo il percorso degli eventi. Il gioco è in fase avanzata di lavorazione: una data precisa per l'uscita non è stata comunicata, ma con un po' di ottimismo, si può sperare nella prossima estate.

Roberto Aresu


Anche se spesso basta illuminare le creature per farle fuggire, una pistola fa sempre comodo. Il problema è che nel buio ci si accorge del pericolo quando questo è già molto vicino, e bisogna avere i riflessi pronti.


Camminare su un ponte stretto e senza protezioni non è raccomandabile, di notte, con l'aria salmastra dell'isola che rende il legno fragile e scivoloso, ma Carnby ha affrontato ben altri rischi...

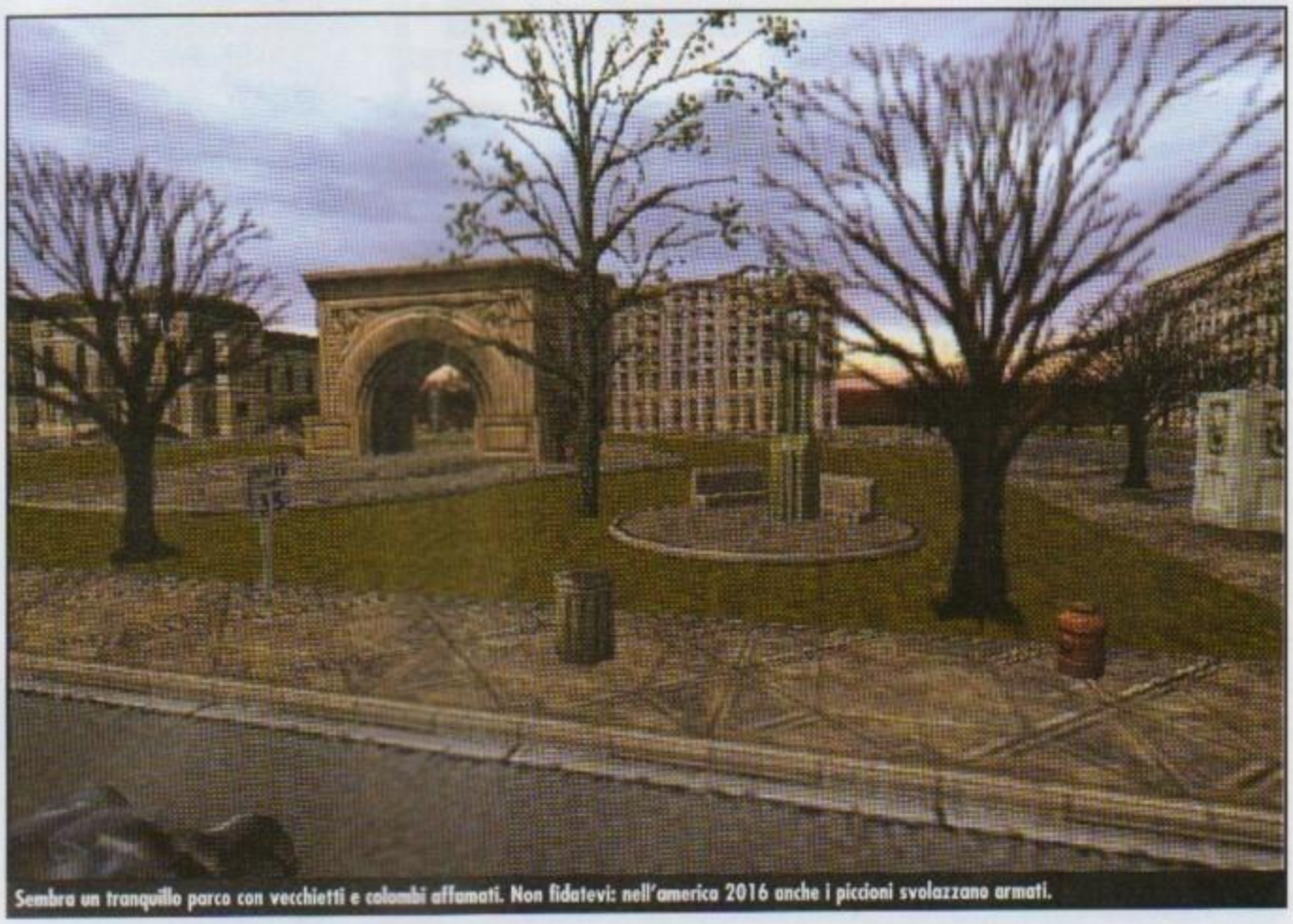
http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LOOSE CANNON

La vita da mercenari nel disperato futuro: azione e trama mescolati in scenari cyberpunk

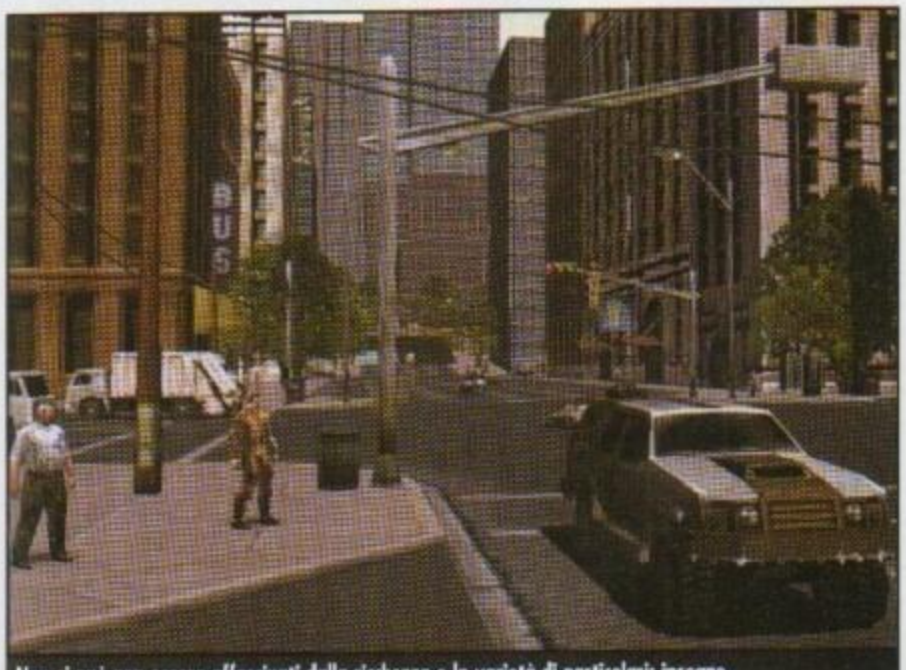
INFO
Genere: Action-adventure
Casa: Microsoft
Sviluppatore: Digital Anvil
Distributore: Microsoft Italia
Sito Web: www.digitalanvil.com
Data di uscita: Fine 2000


Sembra un tranquillo parco con vecchietti e colombi affamati. Non fidatevi: nell'america 2016 anche i piccioni svolazzano armati.

Gli Stati Uniti hanno subito un profondo tracollo finanziario e nel 2016 la stabilità sociale è del tutto compromessa: bande armate imperversano nelle principali città. Nel futuro rappresentato da Loose Cannon, la violenza è la vera protagonista, ed anche il vostro alter ego virtuale esige un tributo di sofferenza: Ashe è un mercenario al soldo di Bishop, capo di un sindacato criminale. Ormai la giustizia non è più esercitata dallo Stato in modo esclusivo: le agenzie mercenarie sostituiscono la legalità incrinata per i dissesti economici e assumendo di fatto il controllo della città. Il cuore del gioco sono i paesaggi urbani e il vostro campo d'azione è totalmente all'aperto, attraverso nove città fitte di grattacieli, automobili e passanti dai volti impassibili. La trama e l'ambientazione non brillano per originalità, ma non sono soltanto il pretesto per azione senza senso, promette Zurovek (vedi Box L'autore), che riconosce quanto sia noioso un gameplay basato soltanto su scontri senza fini e motivi da parte del protagonista. Il sistema di gioco di *Loose Cannon*, infatti, prevede una serie di missioni da completare e il giocatore può effettuare scelte nell'ambito di una storia in evoluzione, attraverso venti missioni obbligatorie e altre opzionali, tra cui salvataggio di ostaggi, omicidi, trasporti, attacchi a basi nemiche. L'immedesimazione nella storia dovrebbe essere garantita dal fatto che, scegliendo una missione tra tante, si influisce sullo sviluppo della trama; quindi non dovremo semplicemente selezionare la missione più conveniente sulla base del rapporto guadagno/difficoltà (come capita in molti giochi di azione strutturati a missioni), ma soprattutto in base alle nostre intenzioni generali e alla strada che vogliamo intraprendere. Delude già, tuttavia, la notizia che alla fine del gioco, si arriva inevitabilmente (e piuttosto prevedibilmente) a distruggere la banda di Bishop, nostro ex-capo. Aspettiamo naturalmente la versione definitiva per stabilire se l'interazione con la trama avrà la complessità promessa dal team di sviluppo. Se il gioco riuscisse a coniugare l'azione frenetica con la profondità dell'intreccio, si otterrebbe probabilmente una completezza di gameplay difficilmente raggiunta in precedenza. Ricordiamo, infatti, che gli shoot'em up, dai tempi del Commodore 64, utilizzano la trama solo come premessa e pretesto dell'azione, senza ulteriori sviluppi dell'intreccio, implicazioni complesse e interazioni con altri personaggi. L'action-adventure, invece, come nel caso di *King Quest VIII - The Mask of Eternity*, è un genere relativamente recente, che cerca di associare le caratteristiche dell'adventure, quali l'esplorazione, il dialogo e una certa profondità di trama, con il gameplay degli shoot'em up, basato su azione e combattimenti. L'action adventure è certo un

Non solo paesaggi urbani, anche campagne e periferie.

Classica autostrada sotto un tenue sole e pioggia. Gli effetti atmosferici sembrano convincenti.


Non si può non essere affascinati dalla ricchezza e la varietà di particolari: insegne, veicoli della nettezza urbana, motel, birrerie, pedoni, segnali.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Sembra si prepari uno scontro tra i malviventi e la polizia.

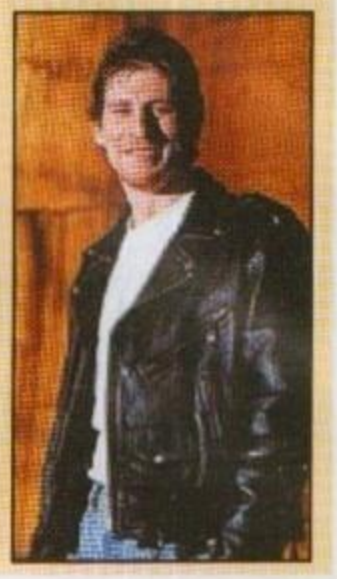
La situazione sociale sembrerebbe intricata come questa autostrada.

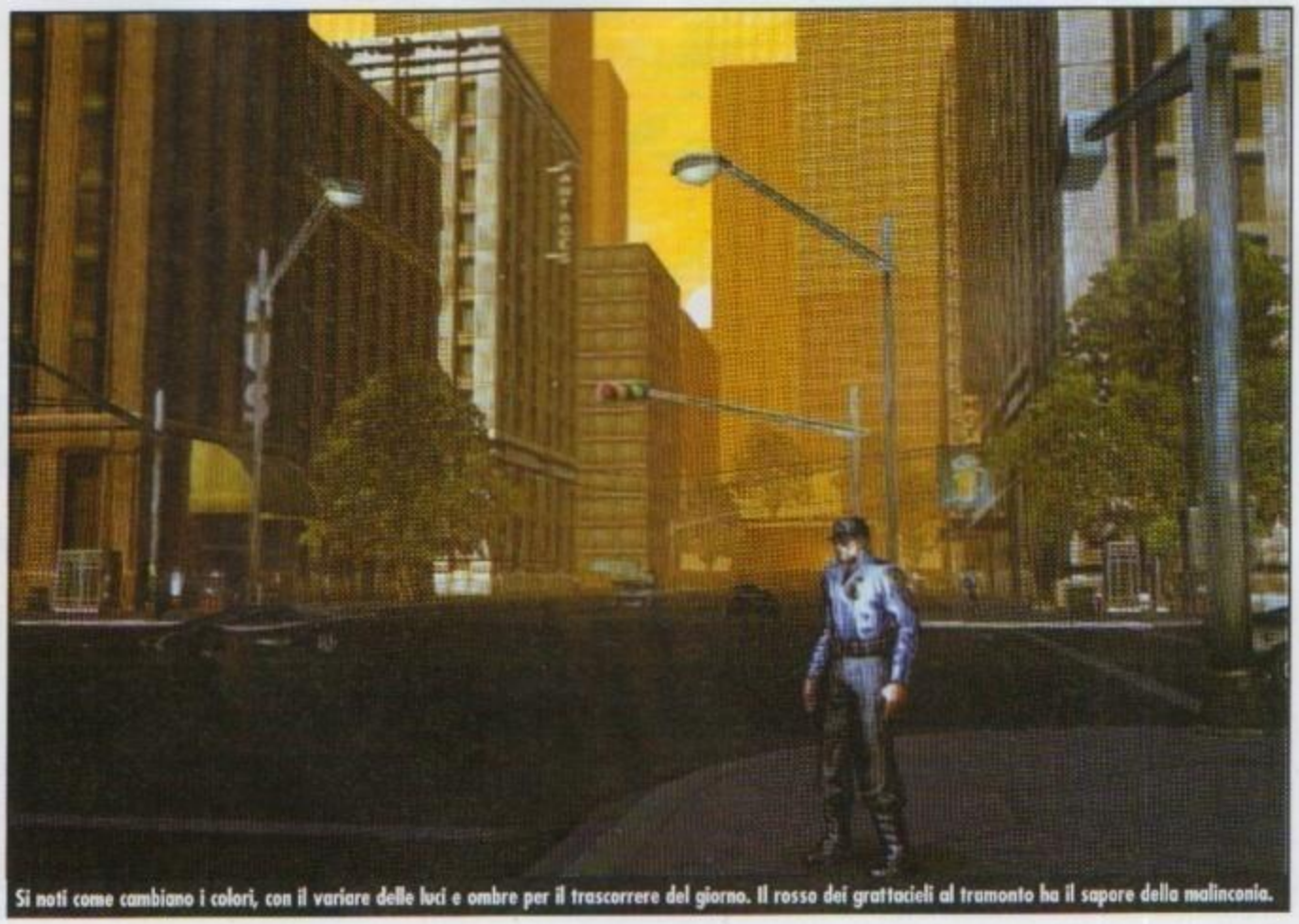
modo per rendere l'avventura, genere in declino, più adatta alla crescente massificazione dei videogiochi: si introduce la componente dell'azione, canone richiesto dal giocatore medio, cercando, per quanto possibile, di non sacrificare trama e dialoghi. Tuttavia, nella maggioranza dei casi, i giochi di questo genere sono validissimi soltanto dal punto di vista dei combattimenti, mentre la trama e i dialoghi, retaggio degli sparatutto cui sono imparentati, rimangono superficiali. Sarà fondamentale stabilire, tra qualche mese, se *Loose Cannon* avrà aumentato lo spessore delle action-adventure oppure ne avrà ereditato tutte le caratteristiche e i difetti.
I programmatori, come già detto, hanno preferito basare il gioco interamente su azioni all'aperto; quindi hanno ritenuto utile fornire al giocatore la frequente possibilità di usare veicoli: in tutto quindici, tra cui macchine sportive, jeep, macchine della polizia, camion. Pare, inoltre, che procurarsi una nuova vettura, rubandola, sarà piuttosto semplice (come in *Grand Theft Auto*). Il viaggio e il combattimento in autovettura, oltre che a piedi, è una componente fondamentale di *Loose Cannon*: Zurovek afferma di essersi ispirato a *Autoduel* del 1985, ma la recente serie Interstate, basata su missioni di combattimento in automobile, deve avere ugualmente influenzato le scelte degli sviluppatori; anche in *Loose Cannon*, infatti, sono possibili "upgrade" alla propria vettura aggiungendo, per esempio, armi sulla carrozzeria. Da queste premesse già s'intuisce che non mancheranno scene rocambolesche: potrà verificarsi l'evenienza di inseguire un'altra macchina fino a un vicolo stretto, vedere l'inseguito fuggire a piedi, dove la macchina non potrebbe passare ed essere costretti a scendere a nostra volta e a combattere a piedi. In generale, in macchina siamo più letali, ma a piedi si è più agili: si può passare da stretti percorsi, cercare copertura o inseguire più discretamente. Di volta in volta si dovrà scegliere tra la modalità a piedi o in uno dei quindici veicoli disponibili (con diverse caratteristiche) secondo la tattica che riteniamo migliore nella particolare situazione. Non dovrebbe essere quindi trascurato l'aspetto pianificativo del combattimento, considerando anche che si assicura un'intelligenza artificiale realistica degli altri veicoli e dei pedoni; i nemici, in particolare, cercano coperture per proteggersi dai colpi, si ritirano in casi disperati, rubando macchine per facilitarsi la fuga. Il traffico, in generale, sarà intenso e realistico, dando l'illusione di mondo vivente, come affermano gli sviluppatori. Tutto questo potrebbe contribuire a dare spessore al gioco: in *Loose Cannon* non bisognerà eliminare tutto quello che si muove; ogni azione dovrà essere frutto di una scelta accurata, in quanto influirà sul background. Allo stato attuale, non si sa molto dell'interazioni possibili con gli altri personaggi, oltre al semplice combattimento, anche se i programmatori assicurano che un'uccisione porterà conseguenze nel mondo in cui siamo immersi; speriamo non si riferiscano soltanto al sangue sul marciapiedi. Il team di sviluppo non vuole certo rinunciare all'arma dell'accuratezza grafica e sonora, per accattivare il pubblico: il gioco si presenta come un 3D in prima terza, che ricorre all'uso della tecnica Alpha Blending per il colore (arricchendo l'effetto trasparenza), con un ricercato studio sulle fonti di luce e resa delle ombre.
Assicura, inoltre, Zurovek: "La costruzione delle città ha portato un enorme carico di lavoro, i designer hanno lavorato con artisti per mantenere il numero di poligoni quanto più possibile basso, continuando a fornire visuali e scorci mozzafiato". Esaminando le foto in queste pagine, si converrà che l'effetto è suggestivo. Inoltre, circa mezz'ora di sequenze filmate e più di un'ora di messaggi radiofonici accompagneranno gli eventi, come ulteriore stimolo a continuare nel gioco. Il motore fisico, infine, è curato con realismo, soprattutto per simulare il comportamento delle vetture, con le diverse performance e in rapporto a differenti tipi di terreno. Il disegnatore Andrew Sega afferma che gli oggetti possono rotolare sopra i veicoli e che oggetti ammassati, colpiti da proiettili o con la vettura, cadranno in modo realistico. Tuttavia, continua Sega, a differenza di altri giochi, il motore fisico non si sostituirà al gameplay: non ci saranno puzzle di mattonelle su cui saltare o da accatastare per risolvere enigmi (come in *Tomb Raider*).
Loose Cannon, a detta degli sviluppatori, cercherà di essere divertente e realistico senza essere arcade e superficiale, in quanto a plot e ambientazione.
Aspettando l'uscita del gioco, ottimisticamente atteso per fine 2000, ci auguriamo che non condivida i difetti del genere action-adventure, in cui la trama si riduce a mero pretesto per l'azione, per aumentare, fornendo un obiettivo, per quanto scontato, il piacere nell'eliminazione dei nemici.

Alessandro Longo

L'AUTORE

Tony Zurovek, 31 anni è una delle mens supreme della Digital Anvil, il gruppo sviluppatore di *Loose Cannon*. Zurovek può vantare nel suo curriculum la partecipazione, dal 1990, al team di programmazione di Origin per *Ultima VII* e *VIII*; dopo queste esperienze, riuscì a ottenere un finanziamento per un suo progetto, uscito nel 1996: *Crusader no Remorse*, famoso sparatutto isometrico, insolitamente profondo per trama e intelligenza artificiale. L'anno successivo, *Crusader no Regret* replica il successo del primo episodio: i due giochi hanno venduto 800.000 copie in tutto il mondo, ricevendo molteplici riconoscimenti come miglior gioco d'azione dell'anno. *Loose Cannon* potrebbe continuare la lunga catena dei suoi successi.




Si noti come cambiano i colori, con il variare delle luci e ombre per il trascorrere del giorno. Il rosso dei grattacieli al tramonto ha il sapore della malinconia.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MECHWARRIOR 4

La fiaccola dell'avventura passa dalla Microprose alla Microsoft, che promette di coinvolgerci nuovamente negli scontri tra corazzati nel 23° secolo

INFO
Genere: Simulazione
Casa: Microsoft
Sviluppatore: Interno
Sito Web: www.microsoft.com
Data di uscita: Dicembre 2000

I Mech sono abbastanza dettagliati anche nella versione pre-alfa.

Sono passati sedici anni dalla nascita di *Battletech* e anche la sua costola videoludica si appresta a raggiungere la veneranda età e può vantare una lunga lista di giochi usciti praticamente per ogni sistema conosciuto. Stiamo parlando ovviamente di *Mechwarrior*, uno dei titoli simbolo dei computer game fin dai tempi dei micro, grazie alla fedele riproduzione degli scontri a fuoco tra mecha e alla sua storyline basata sulle battaglie tra i vari clan che si contendono il potere sulla Terra e sulle colonie. Come molti ben sapranno, la licenza del wargame della FASA è rimasta per molto tempo nelle mani dell'Activision che è stata costretta a un passaggio di consegne a causa del mancato rinnovo dei diritti da parte della stessa FASA che ha trovato più conveniente una partnership con la Microprose per il terzo episodio della serie. Nonostante il cambio di gestione, *Mechwarrior 3* si è rivelato molto simile ai predecessori rispetto ai quali non presentava grosse divergenze, ma semplicemente un certo numero di nuovi dettagli e situazioni di gioco. Evidentemente i programmatori della Microprose avevano ritenuto opportuno riprendere lo scheletro di vecchi giochi per mantenere nel pubblico il feeling consueto, evitando possibili contestazioni e ottenendo comunque un risultato più che buono. In seguito, in un arco di tempo relativamente breve, abbiamo assistito a un ennesimo cambiamento che ha portato nientemeno la Microsoft a occuparsi dei nostri corazzati preferiti, giusto in tempo per festeggiare il già citato 16° anniversario del wargame originale. Per l'occasione è stato riunito uno staff d'eccezione che comprende, tra gli altri, alcuni degli sviluppatori chiave sia del gioco da tavolo che del popolare sistema *Tesla* dei Battletech Center. Per i meno informati i Battletech Center sono equiparabili a delle grosse sale giochi, con la differenza sostanziale che si gioca solo a *Battletech* con altri giocatori all'interno di appositi cockpit perfettamente ricostruiti in campagne a squadre e non.

Gli effetti delle armi sono davvero notevoli e denotano ulteriormente il buon livello del motore grafico che li gestisce.

Sfortunatamente da noi questo sistema non ha mai preso realmente piede a causa degli altissimi costi di installazione delle macchine, tuttavia è molto popolare sia in Inghilterra che negli States.
A ogni modo è confortante sapere che dietro a *Mechwarrior 4* c'è proprio Dave Mc Coy, l'ideatore del cuore dei Battletech Center, che ha promesso di rinnovare la serie preparandola a un ingresso trionfale nel nuovo millennio. Nonostante la data di uscita non sia esattamente prossima, la Microsoft ha presentato il gioco nelle prime linee durante l'E3 dove è stato accolto da buoni giudizi relativi al comparto squisitamente tecnico.
Ma in definitiva cosa proporrà *Mechwarrior 4* di nuovo rispetto ai predecessori?

IL CUORE DEL SISTEMA

Sulla carta ideare un sistema di gioco con mezzi come i Mech sembra semplice, ma in realtà è uno dei peggiori incubi di ogni concept designer. Rendere al meglio la sensazione di pilotare un carro armato bipede pesante svariate tonnellate e con un'im-

I propulsori come al solito possono dare un considerevole vantaggio tattico.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Una visione grandangolare di una suggestiva missione notturna.

pressionante potenza di fuoco non è certo la cosa più facile del mondo e s'incorre nel rischio di far annoiare il giocatore o, peggio ancora, di dargli l'impressione di guidare un'enorme gelatina bipede. Fortunatamente dai tempi di *Mechwarrior* per Amiga il terreno e gli elementi di contorno hanno man mano acquistato sempre più importanza, tanto da rendere lo scontro faccia a faccia rozzo e scarsamente "elegante" per i giocatori più navigati. Mc Coy questo lo sa bene e quindi ha intenzione di inserire nel gioco finito una rappresentazione dell'ambiente circostante estremamente interattiva e carica di condizioni meteorologiche diverse. L'engine poligonale non ha nulla a che vedere con quello di *Mechwarrior 3* essendo stato sviluppato ex novo partendo dalle librerie originali del sistema *Tesla* 4.0 implementando sistemi customizzati per la gestione degli effetti grafici come esplosioni, armi a particelle ecc. Sebbene gli screenshot e i filmati distribuiti siano tratti dalla versione pre-alfa è già possibile vedere la bontà del motore grafico e, in maniera parziale, l'eccellente realizzazione degli effetti di luce. A proposito di luci è da notare che saranno presenti missioni notturne in cui, per l'occasione, i Mech saranno dotati di riflettori per illuminare la zona circostante. I puristi sicuramente storceranno il naso di fronte a questo particolare, abituati come sono a passare agli infrarossi in tali situazioni, tuttavia non è da escludere la presenza di condizioni che necessitino del sistema dei riflettori per individuare alcuni tipi di unità o di obiettivi di gioco. Una novità è rappresentata poi dalla presenza di una trama complessa e articolata, che prevede l'interazione con altri piloti alla stregua della serie di *Wing Commander*.

"Non ci saranno più superiori senza volto a darvi ordini o piloti anonimi a farvi da compagni" afferma TJ Wagner, altro uomo chiave del progetto assieme a Mc Coy. Allo stadio attuale non è stato ancora mostrato nulla dell'interazione con altri personaggi, ma è molto probabile che vengano rilasciate maggiori informazioni in merito durante il periodo estivo. Per il momento il team di sviluppo preferisce concentrarsi maggiormente sul gioco vero e proprio piuttosto che sugli elementi di contorno, tanto da aver promesso l'inserimento di nuovi Mech ideati appositamente per *Mechwarrior 4*. I Mech in realtà non sono altro che varianti delle unità terrestri viste nell'anime di Macross, serie televisiva sbarcata in America nel programma package Robotech del quale la FASA acquisì le licenze individuali dei robot per usarli nel wargame. Nel corso degli anni nei videogame di *Mechwarrior* abbiamo visto quasi esclusivamente refit e nuove versioni dei classici Mech, quindi rinnovare il catalogo di unità disponibili non è una promessa da poco. Un occhio di riguardo sarà dato anche al

Le ombre proiettate sul terreno sono decisamente elaborate per un gioco del genere.

gioco in multiplayer, vero e proprio punto debole di *Mechwarrior 3* che non presentava un numero sufficiente di opzioni da questo punto di vista. Le modalità previste per il multiplayer ricordano quelle già viste *in Unreal Tournament* e comprendono il classico Deathmatch, l'Assault Mode, il Capture the Flag, un non meglio specificato King of The Hill mode e altre due non ancora svelate. Inoltre, per quanto sia ancora una voce di corridoio, pare che sarà presente un mission editor per le missioni in multiplayer, particolare che potrebbe aumentare in modo esponenziale l'interesse dei giocatori grazie alla possibilità di ideare missioni personalizzate. Tra gli elementi più curiosi estrapolati dalle ultime dichiarazioni del team di sviluppo è da citare la presenza di missioni d'infiltrazione che, teoricamente, possono essere completate sparando uno o due colpi.
Per quanto esistano Mech più o meno veloci o leggeri tutti fanno un gran chiasso quando si muovono (o quando cadono...) e sarà interessante vedere come i programmatori riusciranno a rendere plausibili operazioni simili. Insomma, le premesse per un titolone ci sono tutte, ora non resta che aspettare e sperare che Mc Coy e la sua combriccola riescano a terminare *Mechwarrior 4* nei tempi previsti, conoscendo la lunga storia dei ritardi e dei posticipi che hanno afflitto alcuni episodi della serie.

Alessandro Casini

Il Madcat spesso è stato il Mech "immagine" della serie di Mechwarrior.

Ecco all'opera i faretti dei Mech citati nell'articolo.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IN COLD BLOOD

A tre anni di distanza dal loro più recente successo, i creatori di *Broken Sword* tornano a farsi vivi con un giallo elettronico da mozzare il fiato...

INFO
Genere: Avventura 3D
Casa: Revolution Software
Sviluppatore: Revolution Software
Sito Web: www.revolution.co.uk
Data di uscita: Estate 2000

Pesci, anfibi e rettili sono animali eterotermi, o, per usare un termine già desueto dieci anni fa, peciloterm. Ciò che li rende così è la dipendenza diretta della loro temperatura corporea da quella dell'ambiente esterno: al variare della seconda cambia anche la prima. Certo, i due valori non saranno identici, ma poco ci manca. Purtroppo, però, alcune reazioni chimiche tipiche degli esseri viventi possono avere luogo solo a determinate temperature, e questo spiega perché la presenza di certi animali è solamente stagionale, e per quali motivi difficilmente incontreremo un coccodrillo risalendo la Darsena, o il fiume Po. Per semplificare le cose, comunque, gli animali interessati a questo fenomeno sono detti "a sangue freddo". Poi, misteri delle lingue occidentali, è bastato spostarsi dal campo scientifico a quello più umanamente emotivo, per dare a questo modo di dire tutto un altro significato. Chi fa qualcosa a sangue freddo, la fa con grande determinazione, sprezzante di ogni eventuale pericolo, senza alcuna esitazione, e senza pensare a tutte le conseguenze. In maniera oseremmo dire meccanica, priva di qualunque implicazione emotiva, sia essa amorosa o timorata, rispettosa o reverenziale. C'è chi stupra e poi ammazza a sangue freddo. Ma anche chi disinnesca una bomba, o ancora affronta un animale pericoloso: nel nostro caso, dovremo semplicemente salvare il mondo.

LA CINA E L'INCUBO COMUNISTA

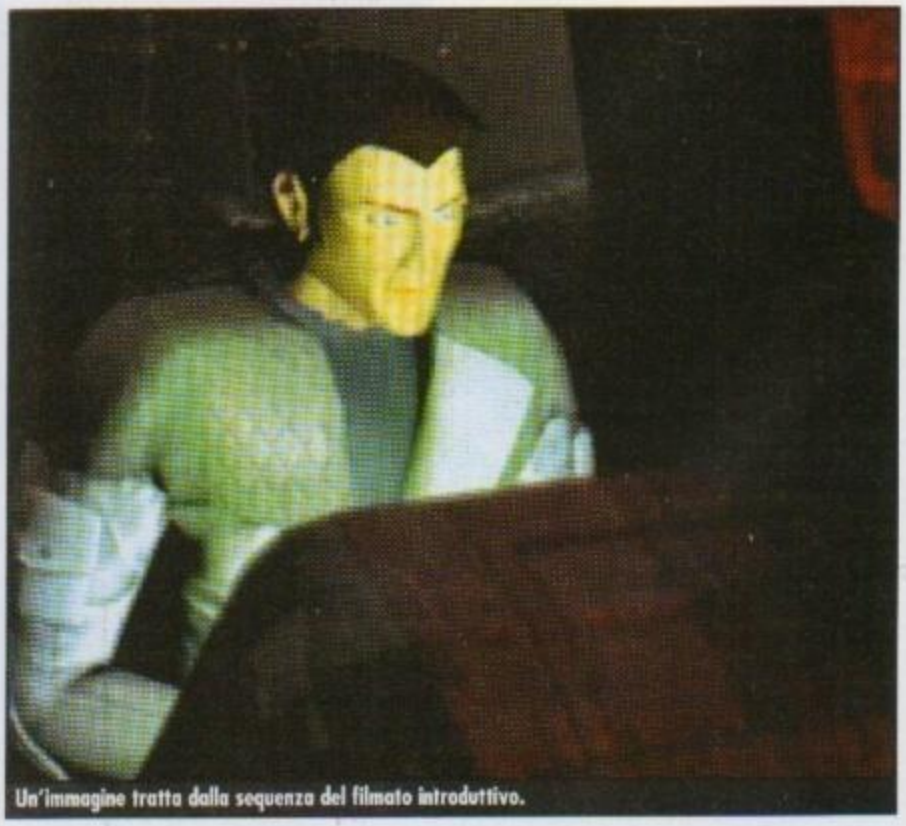
Sono passati esattamente dieci anni dalla fine della guerra fredda, ma la nostalgia per quel periodo, che grazie ai blocchi contrapposti diede vita a innumerevoli racconti di spionaggio, dev'essere ancora tanta, se anche la Revolution Software è andata a rispolverarla per il suo prossimo gioco. Stavolta però non sarà più l'Unione Sovietica lo spauracchio del mondo occidentale, ma bensì la Cina, che secondo la sceneggiatura - nemmeno tanto fantapolitica, a dire il vero - diventerà la seconda potenza politica mondiale, e ovviamente ne approfitterà per contrapporsi agli USA. L'impatto sui mercati e sugli equilibri politici a livello mondiale è notevole, e ben presto i rapporti tra le due potenze si fanno sempre più logori, tanto da agitare nuovamente spettri ormai sepolti nella memoria come l'incubo nucleare e gli orrori che ne conseguono.

Il nostro amico russo ci proporrà di comprare sigarette!

Una situazione a dir poco esplosiva, i cui ingredienti più salati sono certamente l'orgoglio beffato del capitalismo occidentale, e la voglia di riscatto economico della nuova superpotenza comunista. Insomma, per restare in tema di esplosioni, davvero una gran bella polveriera. Ora, se voi perdeste una pallina da ping pong in questa polveriera, come vi comportereste? Probabilmente comprando un'altra pallina da ping pong, oppure chiedendo gentilmente al primo militare di passaggio di recuperarvela. Sicuramente, non entrereste là dentro con una candela accesa. La metafora è del tutto valida quando la pallina da ping pong è effettivamente una pallina di plastica, un po' meno

LETTERATURA A SANGUE FREDDO

"In cold blood" è anche il nome di uno dei capolavori di Truman Capote, uno scrittore americano nato nel 1924 e morto sessant'anni dopo. Giornalista e novellista apprezzato, deve la sua fama a un romanzo, "Colazione da Tiffany", che fu poi trasposto in un film di enorme successo mondiale. Con "In cold blood" Capote crea un nuovo genere letterario, quello del "giornalismo che diventa romanzo": tutto il libro ruota attorno alla vita spezzata della famiglia Clutter, i cui membri vengono barbaramente assassinati - uno dopo l'altro, senza motivo - con un colpo di rivoltella sparato in fronte, dopo un tentativo di rapina. Capote segue la vicenda sui giornali, e decide di trasferirsi sul luogo del delitto (un piccolo paese provinciale, dove tutti sanno tutto di tutti) e vivere per qualche tempo a contatto con la realtà in cui è stata maturata la barbarie. Nasce così un romanzo psicologico figlio della cronaca, dove i drammi umani vivono sospesi tra l'analisi metodica del giornalista e la tempesta emotiva dello scrittore. Un libro duro, a tratti indigesto, eppure capace di collezionare migliaia di fan in tutto il mondo. Ecco un link per chi volesse saperne di più:
www.geocities.com/Athens/Oracle/3841

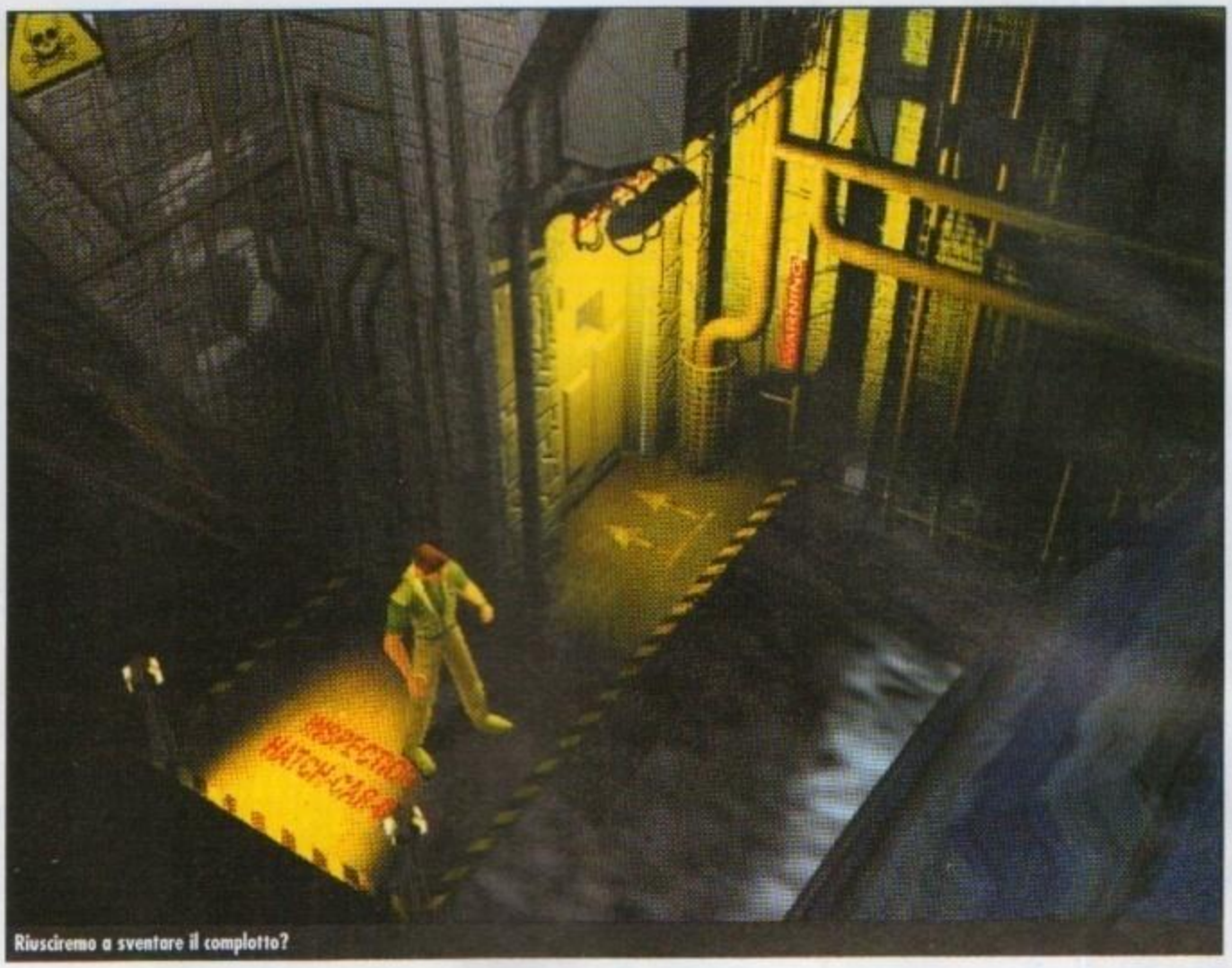

Un'immagine tratta dalla sequenza del filmato introduttivo.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

La grafica di *A Sangue Freddo* è molto d'atmosfera.

Nascondersi dietro le casse ci eviterà di guadagnare un paio di proiettili in fronte.


Riusciremo a sventare il complotto?

quando l'oggetto in questione è un agente segreto americano, che come tutti gli americani mastica cicche e ama il suo paese, che a sua volta mai e poi mai dimenticherebbe un patriota in mano al nemico, e piuttosto che chiudere un occhio e dimenticarsi di lui manderebbe a scelta Sylvester Stallone o Chuck Norris a rimettere le cose a posto... con l'unico trascurabile rischio di far saltare per aria l'intero pianeta.
Bello eh? Solo che stavolta non si tratta di un film ma di un videogioco, per cui al posto del solito mitraiolo nerboruto ci andrete voi.

JOHN CORD TAGLIA LA CORD...

A nord della Cina esiste un piccolo paese che, qualche anno prima, si era reso indipendente dall'URSS, o da ciò che ne restava: il Volgia. Alle redini di questo poco ridente staterello c'è il solito militare invasato, tale Dmitri Nagarov, un tizio tutto "patria e casacca" che ha conquistato il potere con un genocidio, e che adesso è del tutto determinato a mantenerlo con la forza, costi quel che costi. Il suo ruolo nello scenario internazionale non è chiarissimo, ma l'unica cosa certa è che un agente americano, andato laggiù a investigare su alcune miniere di uranio, è scomparso nel nulla, e i suoi compatrioti hanno troppa paura di dare fuoco alla miccia inviando là una truppa per liberarlo. Così delegano la questione al MI6, il servizio segreto inglese, che a sua volta manda l'agente speciale John Cord a recuperare l'alleato. L'esito della missione non dev'essere tanto buono, se è vero che all'inizio del gioco l'agente Cord si trova alle prese con un simpatico torturatore di regime, pronto a estrapolargli una bella confessione sui perché e sui per come è arrivato lì. La flemma inglese, comunque, ha il sopravvento, e al giocatore non resta da fare altro che: 1) capire cosa diavolo sia successo nei giorni precedenti, 2) motivare quella spiacevole sensazione di essere stato tradito da qualcuno e 3) già che ci siamo, salvare il mondo dalle manovre di Dmitri.

UN PO' BROKEN SWORD, UN PO' METAL GEAR SOLID

Chi ha seguito la "giocografia" della Revolution Software (chi non l'ha fatto non tema, c'è l'apposito box), sicuramente avrà apprezzato il cammino evolutivo della casa inglese, i cui giochi hanno sempre seguito un filo conduttore ben preciso: ricchezza delle sceneggiature, elaborazione della trama, presenza di colpi di scena, interfaccia utente sempre al passo coi tempi, e assoluta bellezza della grafica con annesso spreco di particolari.
Anche in *Cold Blood* seguirà bene o male gli stessi principii ispiratori, con l'unica differenza che al posto di una normale avventura grafica (nel senso tradizionale del termine o, per lo meno, a ciò che ci avevano abituati la LucasArts e la stessa

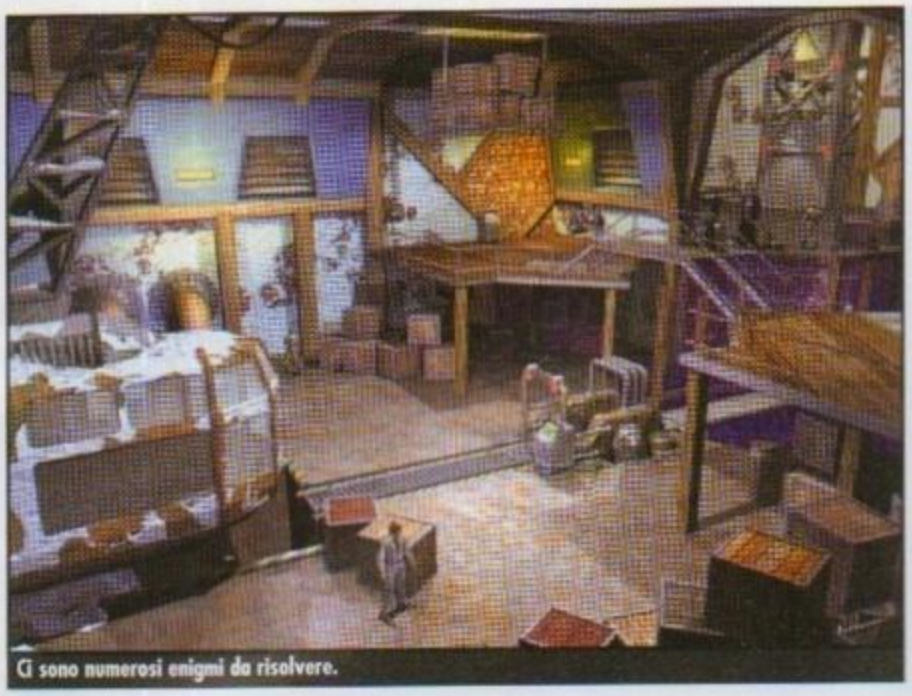
Questa scena sembra essere tratta da un film di Indiana Jones.

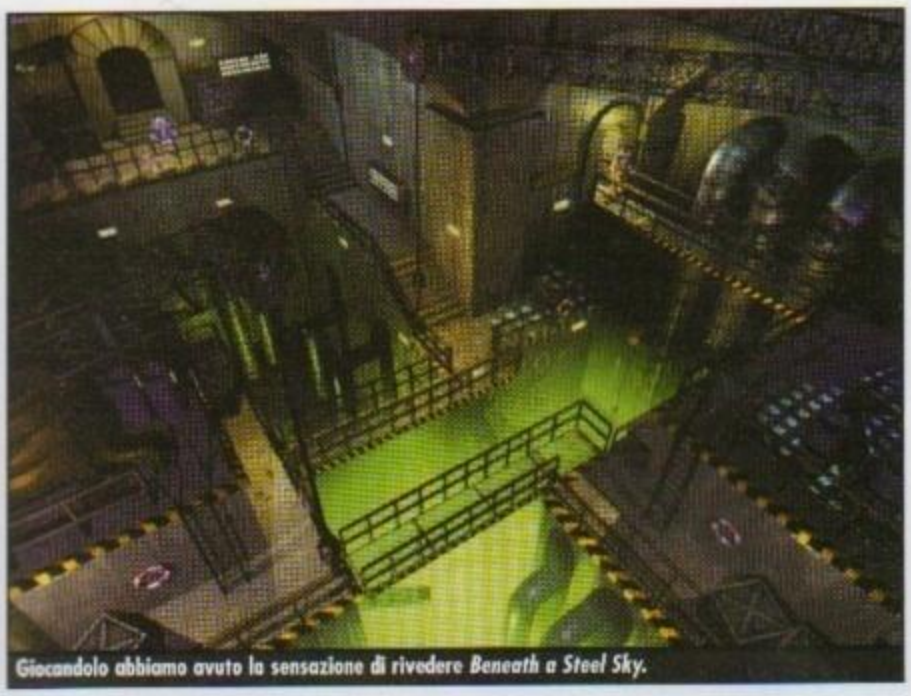
MUSICA A SANGUE FREDDO

Secondo voi, poteva mancare un brano dal titolo così accattivante come "In cold blood"? Certamente no, e infatti quella che vedete nella foto è la copertina del singolo omonimo, pubblicato in Francia da Johhny Thunders sotto etichetta New Rose. Il disco contiene due versioni della stessa canzone, quella registrata in studio sul lato A (ovviamente), e una "live" registrata in concerto sul lato B. La formazione della band era così composta: Johnny Thunders (voce e chitarra), Walter Lure (voce e chitarra), Joe Mazzari (basso) e Billy Rogers (batteria).
Di che genere si tratta? Beh, la formazione dovrebbe già essere abbastanza esplicativa...

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/


Ci sono numerosi enigmi da risolvere.

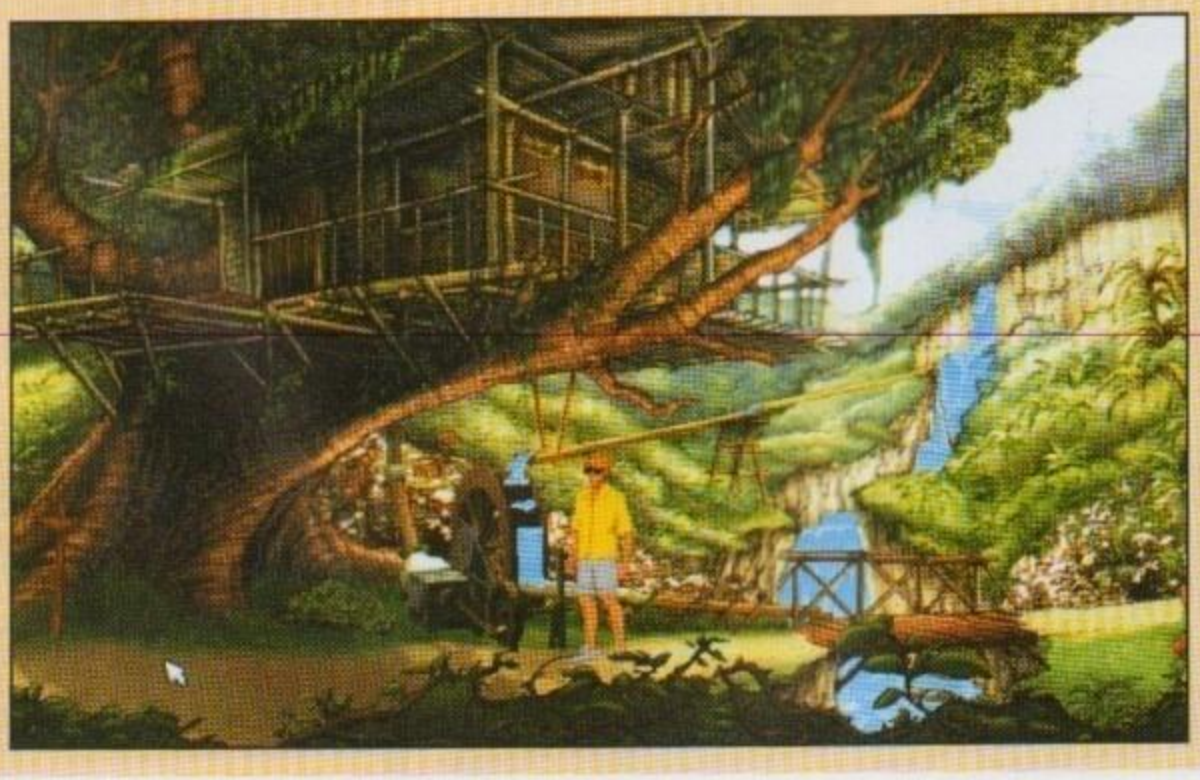

Giocandolo abbiamo avuto la sensazione di rivedere *Beneath a Steel Sky*.

Revolution anni addietro), ci troveremo stavolta di fronte a un ibrido tra un buon vecchio "punta e clicca" e un nuovo action game alla Metal Gear Solid.
I personaggi si muovono in tutte le direzioni e possono fare molte cose, oltre a parlare per ore con la gente e raccogliere oggetti. Il tutto, nel solito stile ricercato che ha reso Broken Sword e relativo seguito le avventure esteticamente più belle della storia.
Revolution Software però non vuol dire soltanto bella grafica, ma anche complessità della trama e caratterizzazione dei personaggi: nel gioco incontreremo parecchia gente e rimarremo col fiato sospeso fino alla fine.
La nostra unica alleata sarà una ragazza cinese (il nemico!) e non sapremo mai fino a che punto fidarci di lei. Le persone che incontreremo potrebbero dirci la verità, ma potrebbero anche raccontarci un sacco di frottole per metterci in difficoltà.
E come fare a capirlo? Insomma, per affrontare questa nuova avventura dovremo prepararci a vivere nella suspense e allenare i nostri nervi a reagire... a sangue freddo! A luglio (o giù di lì) su tutti i PC di fascia medio-alta, potremo godere dell'ultima fatica dei Revolution Software: vi anticipiamo che il gioco sarà certamente localizzato in italiano ed è probabile che (così come sarà per la versione Psx) s'intitoli letteralmente *A Sangue Freddo*.

Paolo Besser

LA RIVOLUZIONE ANNO DOPO ANNO

La Revolution Software nasce ufficialmente nel 1989, quando Charles Cecil, Tony Warriner e David Sykes iniziano a considerare seriamente l'ipotesi di scrivere un'avventura grafica. Ai tre si aggiunge immediatamente Noirin Carmody, ma per giocare al loro primo prodotto dobbiamo aspettare il 1992, quando uscì *Lure of the Temptress* per Atari ST, Amiga e PC. Il gioco fu un successone, e venne immediatamente acclamato dalla critica come una delle migliori avventure di sempre, grazie a un testa a testa con *Monkey Island* nelle valutazioni di tutte le riviste europee. Il successo si ripete due anni dopo con *Beneath A Steel Sky*, il primo "giallo" della Revolution Software, e che vide la luce su Amiga e PC. Cambiano i tempi e cambiano le piattaforme: *Broken Sword* (1996) vede la luce su PC e PlayStation, e soprattutto nel primo formato riesce a esprimere tutte le sue potenzialità - il sistema di controllo adottato, infatti, lo rende abbastanza penoso da giocare con un joypad. La grafica è mostruosamente bella, i personaggi sono caratterizzati in modo ineccepibile, ma... quanti dialoghi! Gli avventurieri lamentano l'approccio troppo dialogico e troppo poco avventuriero, ma la formula tutto sommato piace alla critica, che riserva anche al seguito (1997) lo stesso benevolo trattamento. Adesso con *In Cold Blood* si cambia leggermente impostazione, vedremo tra un mese come se la caverà la Revolution Software con un approccio più dinamico.
Una segnalazione infine per chi volesse godere gratuitamente, e senza violare alcun copyright, di *Lure of the Temptress* e *Beneath A Steel Sky*: sul sito www.back2roots.org i due titoli sopra citati sono disponibili in versione Amiga, liberamente scaricabile; possono essere giocati con un emulatore come UAE o Fellow, entrambi disponibili al medesimo indirizzo.



http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

È IN EDICOLA

il grande mensile
diretto da
MARINO BARTOLETTI

2 STRAORDINARI OMAGGI

2 OMAGGI

LE CARTE "AZZURRE" LA GUIDA DEGLI EUROPEI

Calcio 2000

IL MENSILE DIRETTO DA MARINO BARTOLETTI

32
Luglio 2000
Lire 7.500
€ 3,87

Dalla storia di ieri ai sogni di oggi

FATE IL NOSTRO GIOCO

1

IL MAZZO DELLE CARTE "AZZURRE"

giocate e vincete
con i grandi campioni
del calcio italiano

2

LA GUIDA TASCABILE DEI CAMPIONATI EUROPEI 2000

Storia,
formazioni,
tattiche,
indirizzi utili,
programmi tv

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DOGS OF WAR

L'instancabile genere degli strategici gioca l'ennesima carta, e anche questa volta dimostra che nel suo mazzo gli assi sembrano non finire mai: lo scettro di *Homeworld* reggerà ancora per molto?

INFO

Genere: Strategico in tempo reale
Casa: Take2
Sviluppatore: Talonsoft
Distributore: CD Verte – Tel. 0331-226900
Prezzo: L. 89.000

SISTEMA CONSIGLIATO

Sistema operativo: Windows 95/98
Processore: Pentium II 400 MHz
RAM: 64 MB
Grafica: Direct3D/Glide
CD-ROM: 8X
Spazio su HD: 650 MB

Il covo di quegli insettoni sarà presto raso al suolo.

Strategici e avventure punta e clicca: questi gli inseparabili compagni di viaggio che hanno animato il Personal Computer da ormai tempo immemorabile, e che lo hanno sostenuto nella sua avventura ludica tanto da combattere ad armi pari con le console per il trono di macchina da gioco definitiva. Mentre la sfida prosegue a tutto vantaggio dell'utente, il PC sta registrando purtroppo l'avanzare della morte clinica delle avventure, che non sono state in grado, fino a ora, di integrarsi con l'incalzare tecnologico. Gli strategici, viceversa, hanno più volte confermato una longevità assolutamente inattaccabile, e già lo scorso mese queste stesse pagine si dispensavano ottimi voti per due nuovi esponenti. In uno di questi articoli, poi, il collega nonché capoccia Camisasca riportava, tra gli altri, il nome di *Dogs of War* come uno dei titoli più attesi a prolungare la vita di questo genere e a confermare, ancora una volta, la fantastica capacità di adattarsi a ogni tipo di tecnologia e piattaforma.

Una scampagnata in compagnia è quello che ci vuole!

STARSHIP TROOPERS INCONTRA MATRIX

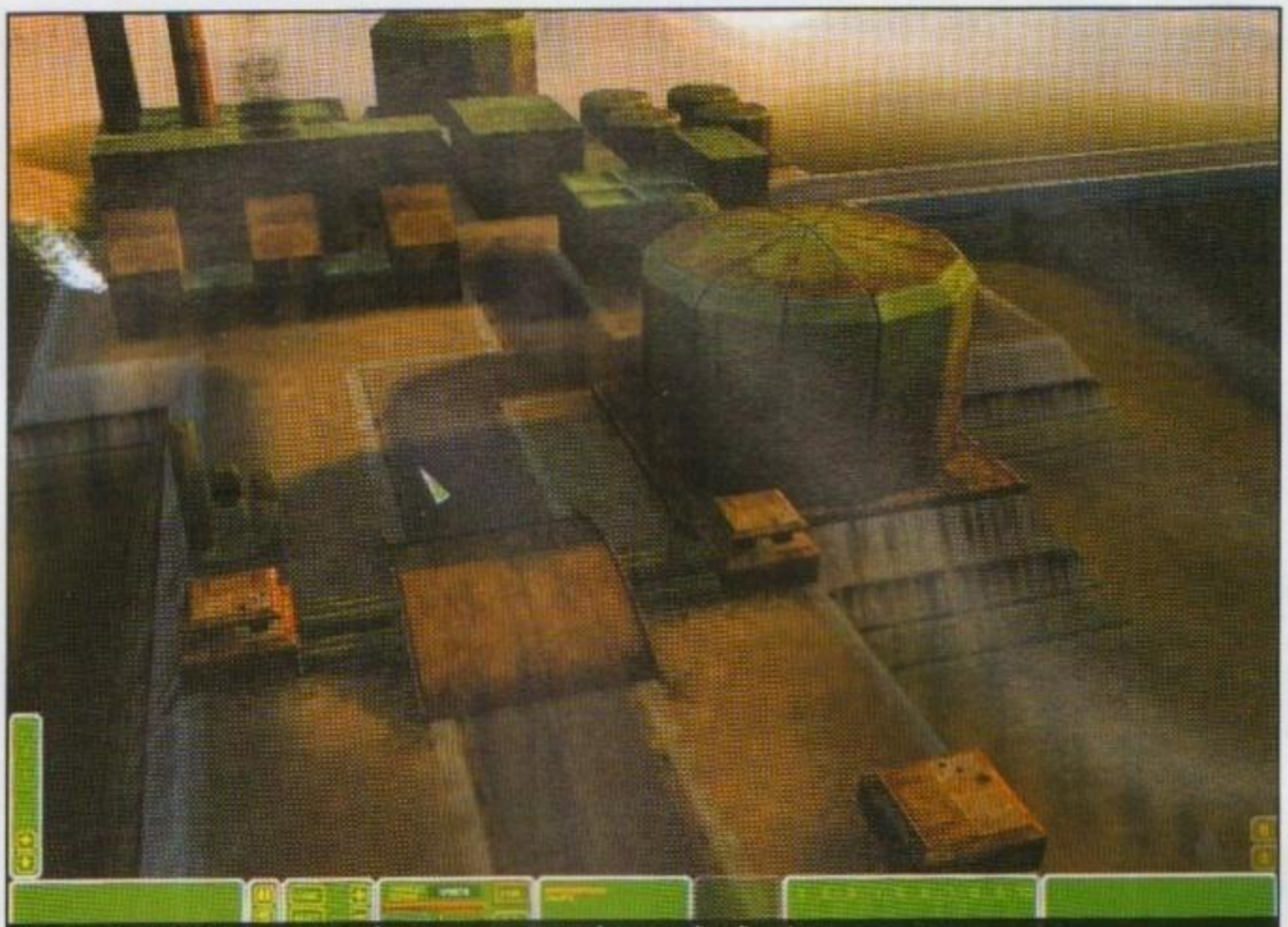
Che i programmatori abbiano voluto fare le cose in grande, lo si può immediatamente desumere dalla qualità di tutta la presentazione. Il primo impatto può, infatti, godere di una splendida introduzione in Computer Grafica non deputata all'esposizione della trama, quanto a illustrare per benino le sensazioni che il gioco sarà capace di offrire: torna alla mente il film Starship Troopers sia per le ambientazioni, sia per gli "attori" protagonisti, con qualche licenza presa da Matrix nel fantastico audio da cineteca e per occasionali "stop and go" dell'azione. Il tessuto narrativo, viceversa, è esposto esaurientemente allorché si decida di iniziare il gioco vero e proprio. Corre l'anno 2160, e la Terra è sede di un glorioso e affermato Impero capace di insediarsi su tutta la galassia. Tuttavia, il primo insediamento ha avuto luogo sul pianeta Primus IV, nel sistema Primus. A quell'epoca i primi coloni erano celebrati come eroi, e l'impero era fiero della loro opera... fino a quando arrivarono loro. I Mantai erano delle creature indigene, non umanoidi ma comunque intelligenti, e decise a ripulire il proprio pianeta dall'invasione umana. Iniziò così una guerra spietata tra Mantai e coloni, che tuttavia non ricevevano più il supporto dell'impero: Primus IV non era più un'apprezzabile fonte di risorse. I coloni riuscirono a organizzare una resistenza, ma la svolta fu la scoperta di giacimenti di un minerale chiamato SL-18: la sua enorme resistenza lo

I bravi soldatini si apprestano a farsi caricare sull'elicottero di trasporto.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Ce la farà a resistere il nostro carro fino all'arrivo dei rinforzi?


L'atmosfera in stile Hi-Tech che caratterizza il gioco è sempre permeata da un certo clima di tensione.

faceva un materiale pregiato e votato all'industria bellica, e l'Impero mostrò di nuovo interesse per il pianeta che prima aveva ignorato. I coloni, però, avrebbero rifiutato da quel momento in poi ogni tipo di intervento dell'Impero ingaggiando una nuova guerra. Forti di alleanze strette con molti popoli della galassia, gli abitanti di Primus IV si avvalsero della collaborazione dei Mastini della Guerra, un gruppo di mercenari che li avrebbero aiutati nella loro causa. La galassia vede ora lo scontro delle tre diverse fazioni: l'Impero, i Coloni e i Mantai.

IL RITORNO DELL'IMPERO

Manco a dirlo, l'utente dovrà scegliere, prima di giocare, quale delle parti impersonare: la modalità in singolo però vi consentirà di selezionare solo una delle fazioni umane, riservando la possibilità di interpretare i "cattivi" di turno nella sola opzione multiplayer. La scelta iniziale influirà ovviamente su tutto il dipanarsi della storia, sulle missioni da portare a termine e, soprattutto, sulle tattiche di gioco. Le attitudini belliche variano, infatti, secondo che siate a capo dell'Impero o che guidiate i Coloni, avendo ognuno i suoi punti di forza e debolezza e differenti mezzi da combattimento.

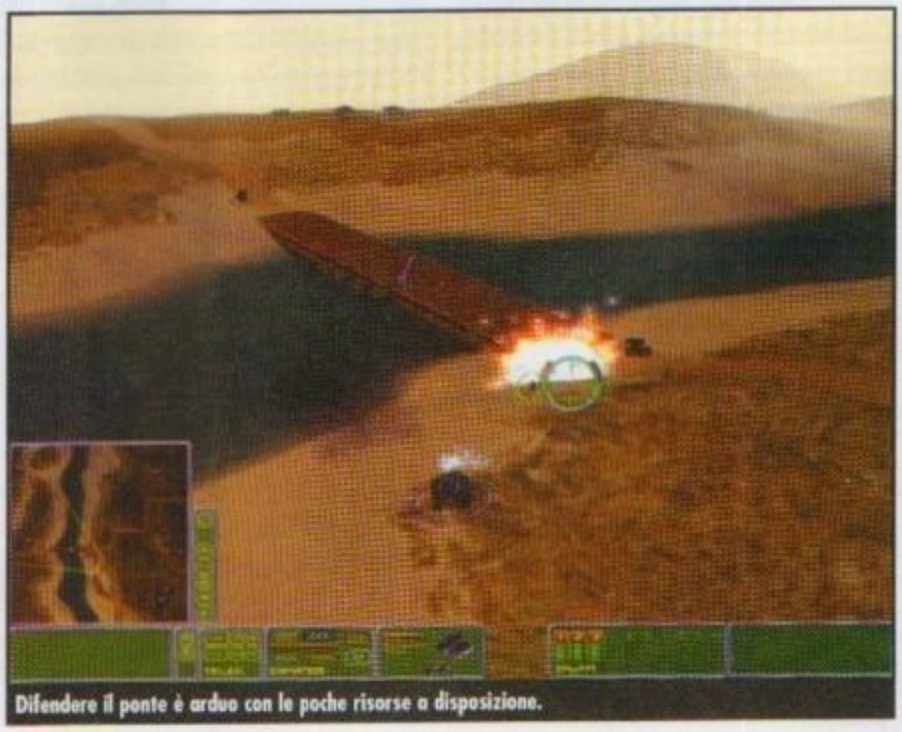
L'Impero, forte di una sapiente organizzazione militare, permette di elaborare tattiche più complesse, grazie soprattutto al sistema satellitare di cui può avvalersi e che consente di ottenere importanti informazioni sull'esercito nemico. I Mastini, invece, possono contare sulla forza d'urto propria del metallo LS-18, esclusiva del pianeta Primus. Con i primi, quindi, gli attacchi frontali saranno sconsigliati a favore di uno studio più attento dell'azione e di un efficace coordinamento delle unità. Nel secondo caso, per antitesi, l'attacco a viso aperto è certamente l'arma migliore, non potendo la barbara truppaglia contare su un valido sistema di individuazione del nemico. Evitiamo in questa sede un mero elenco delle di unità a disposizione, ci limitiamo a dire che la quantità è ragguardevole, raggiungendo il numero di dodici tipi differenti per parte, più ulteriori cinque, comuni alle due fazioni.

SCARFACE INTERFACE

Il primo impatto con l'interfaccia di gioco non è molto rassicurante: rimangono le classiche funzioni del tasto sinistro e destro del mouse, il primo per la selezione e il secondo per assegnare le azioni, ma andando più in profondità le cose si fanno difficili. Per questo è stato introdotto un Tutorial, il cui sviluppo non è, a dir la verità, del tutto omogeneo e fluente, con frequenti intoppi e fastidiose sovrapposizioni dei consigli dati dal tutore del caso. Per quanto la sua realizzazione avrebbe sicuramente meritato qualche attenzione in più, si tratta comunque di un passo necessario anche per i giocatori più navigati (e io, modestamente, lo fui).

La realizzazione grafica è gradevole e ben studiata, ma la disposizione delle poche icone rende faticoso un rapido apprendimento. In aggiunta, è stato introdotto un menù a scomparsa che si ottiene con una pressione del tasto destro del mouse, con

Il briefing è il giusto preludio alla missione.


Difendere il ponte è arduo con le poche risorse a disposizione.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

L'attacco aereo ci ha colti di sorpresa!

No, *Quake III* non c'entra, anche se a prima vista...

il quale si ottengono alcuni dei comandi fondamentali come l'attacco, la difesa, l'esplorazione riferiti alle unità selezionate. Di nuovo, è necessario tornare sull'interfaccia principale per gestire la mappa che può essere allargata e zoomata a piacimento. Una commistione di clic sul campo di battaglia, ancora sull'interfaccia e di pressione su alcune lettere della tastiera rendono difficoltoso un preciso utilizzo dei mezzi a disposizione, che diventa naturale solo dopo un attento allenamento. Siamo lontani, per fare un esempio recente, dalla facilità di utilizzo del menù che accompagna l'ottimo *Metal Fatigue*.
Quello che consola in questo senso è la totale assenza di mezzi di produzione delle unità, ergo una minor quantità di elementi da controllare rispetto a uno strategico tradizionale. Già, proprio così, in *DOW* sarete chiamati a controllare esclusivamente le truppe assegnatevi senza preoccuparvi d'altro. Entriamo, a questo punto, nel merito del gameplay.

GESTIRE È BELLO, COMBATTERE È MEGLIO

Per quanto il termine "strategico" risuoni nell'immaginario collettivo come la fusione di una parte gestionale, "produttiva", con quella più propriamente militare, non bisogna dimenticare che il medesimo può tranquillamente riferirsi alla esclusiva tattica bellica, esattamente strategia di combattimento. E' questa seconda interpretazione a costruire il fulcro del gameplay di *DOW*: dimenticate ogni approvvigionamento di risorse, ogni centro ricerche, ogni fabbrica di produzione. E questo, a ben guardare, non è necessariamente un male.
Le unità a vostra disposizione sono fornite all'inizio di ogni missione, illustrata in maniera esauriente da un briefing che si avvale del motore stesso del gioco.
L'unico modo di incidere sul "parco macchine" è quello di acquistare, sempre in questa sede, nuovi mezzi da combattimento con i soldi acquisiti nello svolgimento delle missioni precedenti, da aggiungere a quelli base. Infine, sarete voi stessi a scegliere gli uomini da utilizzare sia come piloti che come fanti semplici, e ognuno ha caratteristiche ben precise, alcune del tutto inutili, ma funzionali al background, altre decisamente preziose.
La mancanza di un qualche mezzo di produzione è stata, infatti, colmata, dall'altro lato, dalla possibilità delle vostre truppe di fare esperienza, e quando riuscirete ad avere dei soldati d'Elite le cose inizieranno a farsi molto più esaltanti.
Scesi sul campo di battaglia, ogni dubbio viene fugato. L'azione fa da padrona ma, chiaramente, non in modo sfacciato o spavaldo.
Proprio perché i mezzi saranno gli stessi dall'inizio alla fine di ogni missione, ogni mossa va studiata attentamente per evitare una prematura dipartita dei sottoposti. E qui tutte le vostre capacità di condurre una battaglia saranno messe a dura prova, venendo meno la possibilità di ottenere dei rinforzi, salvo eccezioni previste nel briefing stesso.
L'economia dei mezzi, inoltre, risente in maniera decisiva della planimetria del territorio. A seconda che ci si trovi davanti a zone montuose o a vaste praterie, la scelta nel pre-briefing di quali mezzi adottare può facilmente fare la differenza. Gli ostacoli naturali non sempre possono essere evitati, tanto più che ci si può trovare a partire da una situazione di palese svantaggio dalla quale è necessario venir fuori.
A poco serviranno mezzi aerei in campo aperto, dove domineranno invece i carri pesanti capaci di mirare e colpire a lunga gittata. Agili e veloci invece dovranno essere le macchine belliche in zone poco accessibili, dove facilmente si potrà trovare nascondiglio contro il fuoco avversario, per poi colpire con aggiramenti studiati e puntuali.
Poiché la maggior parte dei mezzi viene assegnata dalla missione stessa, la variabile decisa dal giocatore, ossia l'aiuto acquistabile con i soldi della campagna, costituirà spesso un valore aggiunto fondamentale. Per questo bisognerà evitare di acquisire nuove truppe a casaccio: ogni acquisto deve essere motivato da una reale esigenza di campo.

IL RITORNO DEL FRAG

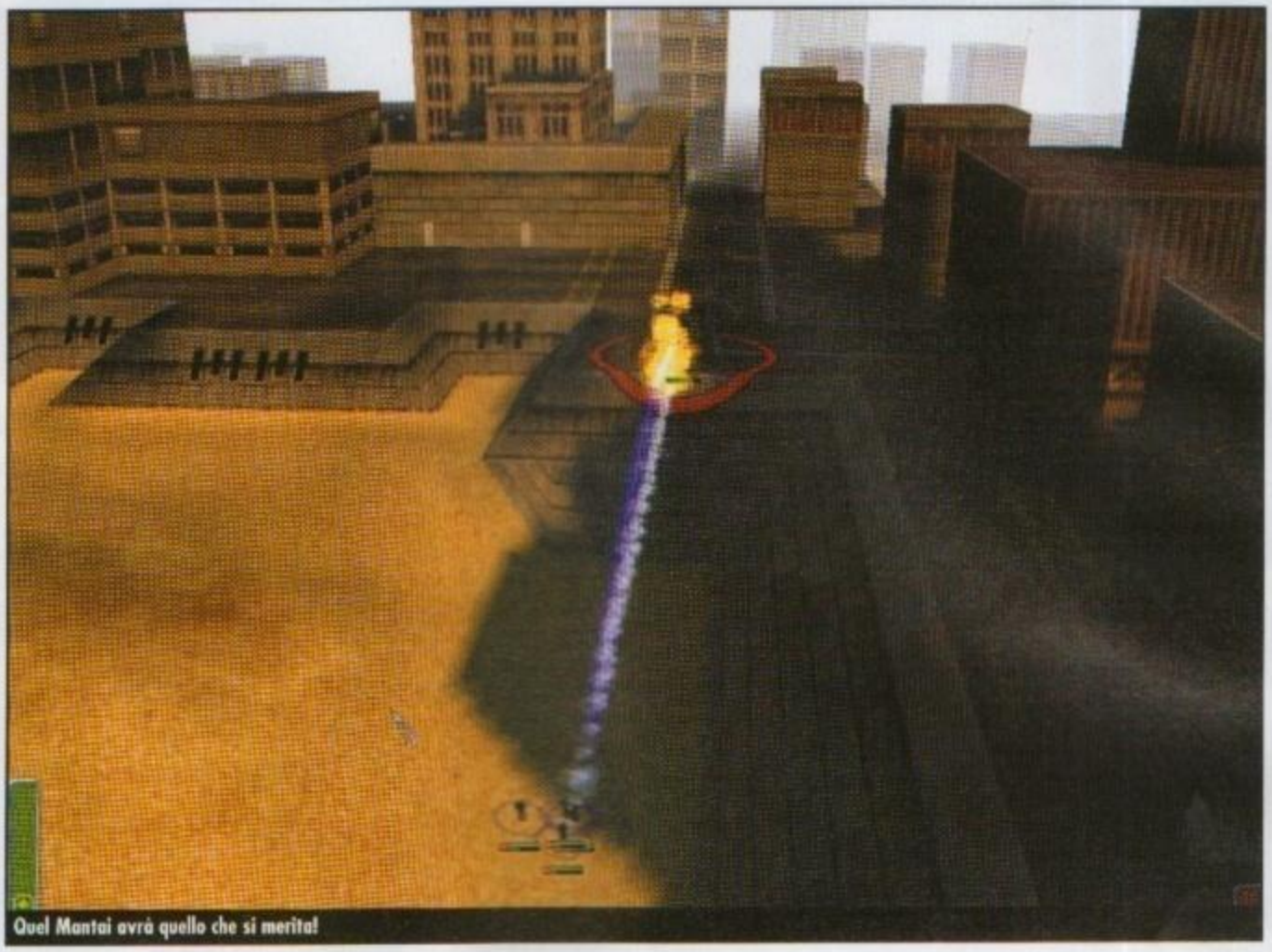
Benché l'elemento portante sia la strategia, è possibile controllare direttamente una singola "pedina" e disporne come se si trattasse di uno sparatutto in soggettiva. Subito vanno fatte le giuste premesse e rassicurazioni nei confronti di chi potrebbe temere un eccesso di "sindrome da Rambo". La possibilità del controllo diretto nulla toglie all'impronta strategica, e anzi un abuso potrebbe portare alla disfatta dell'intero esercito. Viceversa,

La mappa in tutta la sua spettacolarità... tutto in tempo reale!

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Il nostro sbarco di uomini non ha avuto fortuna.


Quel Mantai avrà quello che si merita!

questa opzione necessita di un uso sapiente e dosato da incastonare nella macchina del piano d'attacco. La classica operazione di cecchinaggio è un valido esempio, situazione nella quale si caricherà il vostro uomo in un veloce mezzo di trasporto per rilasciarlo nel punto stabilito, quindi procedere furtivamente e portare a termine il delicato passaggio. Parimenti, utilissime saranno le azioni di imboscata, per attirare i nemici per esempio in uno stretto o in una vallata e massacrarli felicemente senza troppi problemi dall'alto delle montagne, magari con qualche sana bombardata.
Il controllo in questa sezione risente però di qualche imperfezione di troppo.
Sebbene non sia un vero shooter in soggettiva, sarebbe comunque stata gradita la possibilità di utilizzare lo strafe laterale, la cui mancanza è spesso complice di qualche incidente fastidioso. Molto utile, invece, è la possibilità di controllare a piacimento la telecamera virtuale, caratteristica sfruttabile, d'altronde, in ogni momento di gioco.

ARRIVANO I POLIGONI

Ormai pare che non ci possa essere più alcun gioco senza poligoni, né *DOW* intende trasgredire questa tacita regola. Per quanto la tridimensionalità non sia una caratteristica strutturale come lo è, invece, in *Homeworld*, si deve ammettere che ci troviamo di fronte davvero a un bel vedere. Il motore poligonale riesce a visualizzare quasi l'intera mappa di gioco zoomando al massimo livello, in modo da tenere sott'occhio la situazione nella sua globalità, una feature dall'indubbia utilità e spettacolarità.
Le rotazioni possono essere effettuate su tutti gli assi, e in ogni situazione è facile trovare la giusta angolazione. I rallentamenti non sembrano affliggere *DOW* in alcuna situazione, e l'agilità con la quale si passa da una circostanza all'altra ben si accoppia a un design decisamente ispirato per tutte le truppe.
Una volta tanto, però, è l'impianto audio a sovrastare quello visivo, pur ottimo: ogni canzone di accompagnamento rende l'atmosfera incalzante e futuristica, e fa sentire il peso di ogni missione su ogni singolo neurone. Gli effetti sonori godono poi di un EAX supportato in maniera formidabile, e se si dispone di un hardware adeguato (leggi Soundblaster Live!) l'esperienza sonora risulta finalmente devastante: è proprio questo comparto a regalare le emozioni più forti.
Ma se il progresso tecnologico fa bella mostra di sé nell'aspetto più esteriore, non altrettanto può dirsi per l'intelligenza artificiale. I nemici non sembrano agire in modo del tutto razionale, e mostrano più e più volte incertezze proprie di una routine sballata. Tipica la situazione nella quale due unità della stessa fazione, nella frenesia della battaglia, si incrociano e cozzano ripetutamente impedendo il passaggio; lo stesso potrebbe accadere con le vostre unità. A volte, poi, il nemico giace immobile anche nelle vostre vicinanze e, sotto il fuoco incrociato delle truppe comandate dal giocatore umano, non accenna ad alcuna reazione. Indecisioni, errori e irrazionalità rovinano in parte un titolo che offre comunque una sfida aspra e impegnativa, ma tutto lascia pensare che i programmatori, a questo punto, si augurano sempre più spesso un massiccio utilizzo del multiplayer per risparmiare forze ed energie. Con buona pace del gioco in singolo.

Amedeo Rabottini

Una rapida occhiata alla base avversaria...

PCZ COMMENTO

Prerogativa del capolavoro è la perfezione che, come sappiamo, non è di questo mondo. Quello che Talonsoft ci propone è invece un gioco che, insieme a molti pregi, fa mostra di una discreta quantità di punti a sfavore che potevano essere tranquillamente evitati per rendere *DOW* un titolo davvero perfetto. Ciononostante, il risultato è dannatamente divertente e fa dimenticare tutti quegli aspetti che sarebbero potuti essere realizzati con maggior perizia, complice anche una realizzazione tecnica di altissimo livello. La difficoltà dell'interfaccia, la ridicola intelligenza artificiale, l'approssimazione dei controlli nella fase in soggettiva, nulla possono di fronte al ritmo incalzante e alla sfida tattica che potrà far godere tutti gli appassionati di un gioco dall'indubbio spessore.

89

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MARTIAN GOTHIC: UNIFICATION

Three lives. One disease. One future. Il survival horror raschia il fondo del barile, trova un futuro prossimo alquanto inquietante, note biomeccaniche e contagi batterici sconosciuti. Hell will be born in the heavens. Forse...

INFO

Genere: Action Adventure
Casa: Take2-Interactive
Sviluppatore: Talonsoft
Distributore: CD Verte - Tel. 0331-226900
Prezzo: L. 99.900

SISTEMA CONSIGLIATO

Sistema operativo: Windows 95/98
Processore: Pentium II/Celeron 500 MHz
RAM: 64 MB
Grafica: Direct 3D
CD-ROM: 16X
Spazio su HD: 700 MB

Equazioni videoludiche e leggi universali del divertimento elettronico vedono accostati al tema del survival horror situazioni decisamente lugubri, toni cupi di metropoli post-apoicalittiche, improbabili invasioni di zombie, frenetiche cacce al vampiro turnista o stereotipi medioevali di cavalieri senza macchia e male diffuso da debellare. La Take 2, con scarsa lungimiranza e un pizzico di ingenuità, deroga ai canonici risultati della prassi generalmente accettata e introduce al decano schema horror-azione-sopravvivenza un futuro ormai prossimo, sperando in un felice, ma di difficile attuazione, rinvaso del succitato genere e conseguente rinvigorimento delle radici che si aggrovigliano alla base. Un consono preludio vuole che undicimila anni prima dell'era umana un meteorite proveniente da Marte cada tra i ghiacci dell'Antartide. Nel 1984 un meteorite marziano classificato come Roccia ALH 84001 viene scoperto in Antartide, nel 1996 la NASA annuncia la presenza di microfossili nel suddetto meteorite. Siamo nel 2009, prima missione su Marte e relativo insediamento della base Vita 1 per la ricerca sui batteri viventi marziani. L'anno 2018 si chiude con un confuso e sintetico messaggio dalla base Vita 1: *"Se mandi una navetta con equipaggio umano, avverti l'equipaggio: restate separati, restate vivi"*. In seguito solo silenzio radio, fino a quando, nel 2019 una squadra investigativa composta da tre agenti atterra su Marte. Qui si dà inizio all'ipotetico gioco mortale. Ogni agente entra in una camera d'equilibrio separata in osservanza della seconda direttiva della missione: *"restate separati, restate vivi"*. Ciò che conta sapere, alla fine dei conti, è che se uno di loro morisse, morirebbero tutti. Questo splendido esempio di *consecutio temporum* introduce indirettamente allo schema di gioco, il quale non si riduce alla classica e limitata scelta di uno solamente dei tre personaggi del party messo a nostra disposizione, con cui poi proseguire in solitaria nello sterminio di ogni forma di male presente sulla stazione Vita 1. Felice espediente, in grado di risollevare da solo un gameplay datato, ovvio e quanto mai scontato, è quello di costringere il giocatore, volente o nolente, a un coordinato e attento utilizzo di tutti e tre i protagonisti, attraverso collaborazione e scambio di ruoli in momenti decisivi. La progressione degli avvenimenti non è, come accadeva in *Resident Evil 2*, incrociata attorno ai ruoli degli avventori e conseguenti finali separati. *Martian Gothic* vede un unico filo conduttore, con nodi prestabiliti, in cui l'entrata in scena degli attori che si alternano sembra essere l'unico espediente per proseguire nell'avventura. Un alternarsi sempre ben dosato e mai sbilanciato asimmetricamente verso l'impiego di un personaggio in particolare. Il dipanamento del canovaccio narrativo prosegue tra eccidi di esseri non conformi alla natura umana, esplorazione obbligata di cunicoli e ambientazioni di diversa natura, il tutto condito da enigmi non sempre elementari a quanto ci aveva abituato la precedente produzione ludica di tal

Gli zombie che ci si pareranno dinanzi non sono poi della peggior specie...

Ambientazioni barocche si alternano a locazioni desolate e lugubri.

Le fonti di luce sono ben realizzate e creano un effetto decisamente scenografico.

Colori vivaci mescolati a zone d'ombra e passaggi angusti.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Contraddizioni ambientali in casa Take 2: siamo davvero nel 2019?

Una delle tante sequenze animate che fanno da intermezzo all'azione.

genere. Accessi a locazioni segrete tramite leva o pulsanti da azionare per avviare ingranaggi e macchinari utili per il prosieguo della narrazione sembrano qui semplici elementi marginali dinanzi alla complessità ben più attenta di particolari cavilli poco intuitivi dalla difficile soluzione. Il cammino che conduce l'utente all'epilogo finale appare solo a tratti guidato. Nella maggior parte delle situazioni il leit motiv dell'esperienza sarà l'intrecciarsi in linea retta delle tre avventure dei differenti personaggi, con i quali interagire all'interno di Vita 1. L'espediente narrativo che consente al filo conduttore di tripartirsi a favore dell'ingresso in scena dei diversi soggetti è costituito dalla caratteristica del virus sconosciuto di condurre alla pazzia prima e alla morte in seguito, nell'eventualità (da evitare) in cui i personaggi si trovassero a contatto tra loro e con altre persone. Restare "separati" sarà quindi il monito basilare a cui porre mente, costringendo alla cooperazione dei ruoli per giungere alla dovuta conclusione. I tre avventurieri potranno, per cui, scambiarsi oggetti *et similia*, concedersi favori reciproci per accedere a locazioni altrimenti inaccessibili, oltre che essere selezionati in qualsiasi momento "morto", privo di apparente soluzione. La via di fuga per tali situazioni risiederà sempre nella collaborazione amica. L'atmosfera che circonda la produzione Take 2 è di dubbia qualità e realizzazione, fortemente ispirata ai titoli Capcom e dotata peraltro di uno schema di gioco dal concept ormai superato. A cominciare dal sistema di controllo, cutpastato dallo stesso *Resident Evil* e limitante nelle azioni a disposizione: attacco, accesso a un banale inventario di oggetti e armamenti del caso e quant'altro, che possa essere considerato retaggio immancabile del genere. La console di gioco mostra in primo piano led luminosi e warning vari da tenere costantemente sott'occhio, indicatori vitali, arma corrente, mappa per orientarsi al meglio e bioscanner per ottenere una visualizzazione dell'attività cerebrale umana in prossimità del personaggio. Comodo e innovativo espediente per il necessario scambio di oggetti è quello della "posta pneumatica": il suo utilizzo ci farà accedere all'interfaccia dell'inventario per la selezione degli oggetti da scambiare e da ricevere. Come premesso, le locazioni che fanno da sfondo a *Martian Gothic* non denotano segni di particolare inventiva da parte dei programmatori, limitatisi al semplice patchwork di elementi base del genere horror, di luoghi retorici in scenari post-futuristici e deboli pretesti a muovere la macchina narrativa. Gli scenari prerenderizzati segnano inevitabilmente il mancato aggiornamento agli standard grafici attuali, triste sentore di un forte legame con il passato. Blande texture posticce su uno scarso numero di poligoni atterriranno esteti e virtuosi dell'immagine, ma, d'altro canto, consentiranno a possessori di computer-macinini di godere appieno dell'esperienza. Abili giochi di fonti di luce coloreranno sporadicamente un paesaggio metallico e desolato, costellato di lacune a livello di design e di mancanza cronica di originalità. Unica nota positiva che suona a favore del sonoro, del tutto nella norma, è la possibilità dell'utilizzo del protocollo EAX, irrinunciabile espediente al fine di rendere l'atmosfera maggiormente coinvolgente, avvolta dall'audio posizionale. Il livello di difficoltà complessivo non scoraggerà di certo i novizi del genere, eludendo eventuali frustrazioni del caso, ma di certo muterà in noia precoce per gli avvezzi cacciatori di zombie.

Giochi di inquadrature, ben distanti comunque dal sapiente uso delle angolazioni in *RE2*.

I pregi e le timide innovazioni che vanta *Martian Gothic* in sede di anteprima differiscono totalmente da quello che si realizza in sede pratica. La sensibile mancanza di appeal, accostata a toni non sempre al passo coi tempi ed esigenze ludiche sempre più impellenti e qui eluse in gran parte, decreta un parziale insuccesso del titolo Take 2, o, se preferite, un'ottima mediocrità, raggiunta a pieno titolo. Manca qualcosa insomma. Che sia il marchio di fabbrica, che siano le connotazioni horror poco marcate, che siano i ricorrenti stereotipi messi qui insieme alla bell'e meglio, che sia una struttura di gioco datata e per nulla evoluta, manca qualcosa.

Lorenzo Antonelli

Il menù di storage, dove custodire oggetti ed armi.

Menù principale, piuttosto scarno, come ovvio.

PC Z COMMENTO

Lenti d'ingrandimento e lanternini magici appaiono superflui per stanare difetti a livello strutturale e di concept che *Martian Gothic* non riesce a celare. Ripeto: una struttura di gioco che paga il prezzo di una datazione ormai superata, una scarsa caratterizzazione dei protagonisti e una tanto agognata, ma poi elusa brama di horror sembrano schiacciare la buona volontà che aveva dato vita alla tripartizione dei ruoli dei personaggi. Ne esce fuori un titolo mediocre, con sprazzi di idee valide anche se mal applicate, da sole insufficienti a colmare le evidenti lacune genetiche che il titolo Take 2 porta con sé.

70

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ENEMY ENGAGED

RAH-66 COMANCHE VERSUS KA-52 HOKUM

Tra *Gunship!* e *LongBow3*, Empire spicca il volo a bordo degli elicotteri più avanzati del XXI secolo

INFO

Genere: Simulatore di volo
Casa: Empire Interactive
Sviluppatore: RazorWorks
Distributore: Leader – Tel. 800-821177
Prezzo: L. 99.900

SISTEMA CONSIGLIATO

Sistema operativo: Windows 95/98
Processore: Pentium II 350 MHz
RAM: 128 MB
Grafica: Direct3D con almeno 8 MB
CD-ROM: 12X
Spazio su HD: 300 MB

Il nostro Comanche riposa beatamente alla base, in barba alla guerra che infuria dietro la collina!

Sul numero di aprile di PC-Zeta abbiamo avuto modo di recensire l'ultima creazione della Microprose, l'attesissimo *Gunship!* simulatore militare che, per la sua rilevanza, si era aggiudicato la copertina della rivista. A circa un mese dalla sua distribuzione le notizie relative a *LongBow3* sono ancora molto scarse e ciò non lascia presagire tempi brevi al suo arrivo, ma i più appassionati di voi ricorderanno anche un'altra etichetta nel settore dei simulatori di volo militari, di cui andremo a esaminarne il fiore all'occhiello per le simulazioni elicotteristiche: *Enemy Engaged RAH-66 Comanche versus KA-52 Hokum* (d'ora in poi più semplicemente *Comanche Hokum*). Empire ha affidato lo sviluppo del gioco alla Razorworks, software-house già autrice di *Apache Havoc*, prequel di *Comanche Hokum*, confidando nel livello qualitativo e nell'esperienza maturata dallo sviluppatore oxfordiano. Senza troppo svelarvi di quanto affronteremo nel corso della recensione, sappiate solo che Empire ha ben riposto le sue speranze.

BORN TO FLY...

In *Comanche Hokum* saremo chiamati a bordo di due tra le più costose e micidiali macchine aerei mai realizzate, il Boeing Sikorsky RAH-66 "Comanche" e il Kamon Ka-52 Hokum B "Alligator", per affrontare, in futuro pressoché attuale, tre teatri di scontro ideati dai designer della software-house. Procedendo con ordine, ovvero una volta completata la procedura d'installazione, non si può che restare sorpresi dalla mancanza di una qualsiasi sequenza introduttiva che, seppur elemento accessorio in un gioco, non avrebbe infastidito, anzi sarebbe stata da sprono per far crescere la voglia di saltare subito in azione. Probabilmente all'introduzione si è preferita la modalità video Demo, richiamabile nel menù principale con cui è possibile seguire una campagna in corso e, indirettamente, osservare cosa realmente abbia da offrire il gioco. In aggiunta, vengono presentate tre tipologie di gioco: campagna, schermaglia e volo libero. La modalità volo libero esplica le funzioni sia di una classica "instant action" sia della sezione tutorial, offrendo la possibilità di familiarizzare con il modello di volo dei due elicotteri, con l'avionica e con il sistema di puntamento, nonché di fare i primi incontri con bersagli aerei e terrestri. Purtroppo in questa sezione troviamo uno dei pochi punti dolenti nel gioco: il tutorial. A differenza, ad esempio, di *Gunship!*, in *Comanche Hokum* non c'è una vera e propria fase di addestramento con un istruttore pronto a mostrarvi interattivamente come apprendere i primi passi: il tutto viene rimandato all'ottimo manuale fornito a corredo o alla documentazione aggiuntiva inclusa nel CD-Rom. La scelta è discutibile e non favorisce coloro che di simulatori sono a digiuno, ma per chi avesse acquistato già *Apache Havoc* la curva di apprendimento è ridotta drasticamente. Chiusa questa breve parentesi veniamo nuovamente al "volo libero". Le missioni selezionabili sono state congeniate con difficoltà crescente, al fine di rendere le prime molto utili per prendere confidenza con gli elicotteri selezionabili e le ultime di "raffinamento", per le tecniche avanzate d'attacco al suolo o di nap (volo a bassa quota).

LA GRAFICA

Il mondo generato dal motore grafico del gioco è affascinante: colline e avvallamenti montuosi che non sbucano più fuori dal nulla; scenari di gioco molto vasti; un con-

Perché il nostro gregario è sempre in quella posizione ad ogni missione?

Il sistema di armamento è semplice, ma efficace, praticamente perfetto!

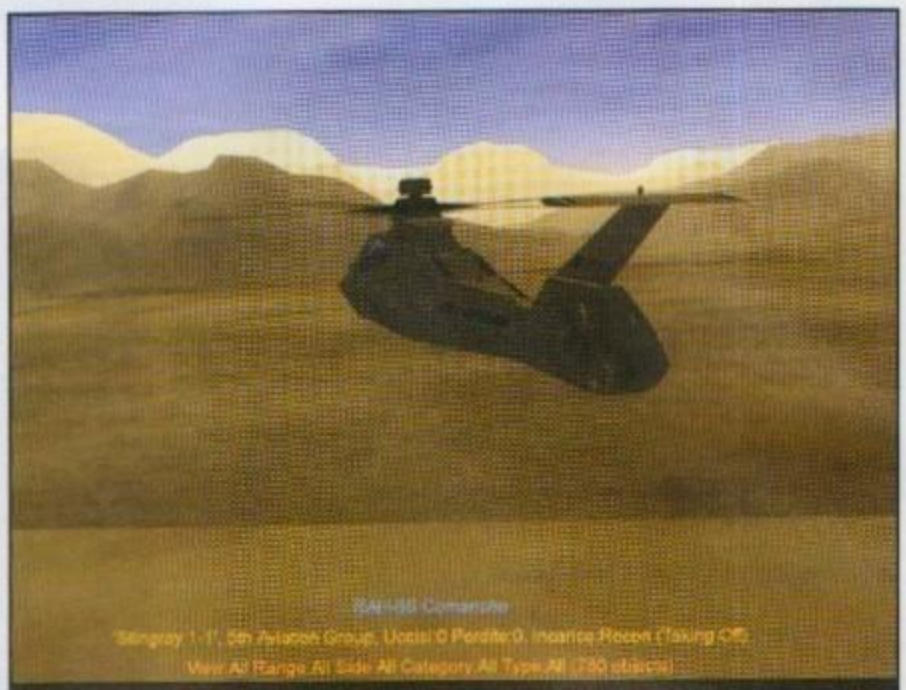
http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

vincente effetto di velocità reso dal rapido sfrecciare del terreno sotto i nostri occhi e un generale senso di immersione nell'azione, anche se vi sono degli aspetti non propriamente positivi. Il terreno, seppur nella sua realistica riproduzione è spesso a tinta unica, quasi uniforme; fiumi e strade sono rese a blocchi, troppo spigolose e esigue per numero di poligoni. Si tratta di particolari che, seppur trascurabilissimi, fanno la differenza in sede di paragone. Più convincente è senza dubbio la resa degli aerei e delle unità a terra. Pur senza raggiungere l'incredibile dettaglio grafico di *Gunship!*, il simulatore di Razorworks propone modelli aerei ben definiti, in cui il fastidioso effetto di spigolosità è quasi del tutto assente e in cui le texture (cioè le mappature applicate sulla superficie dei poligoni per ottenere un effetto visivo prossimo alla realtà) sono ben dosate e oculatamente scelte. Dove *Comanche Hokum* convince maggiormente è nel dettaglio degli oggetti a terra, siano essi mezzi motorizzati, unità appiedate o strutture fisse (come case, ambasciate...) che si discostano troppo marcatamente dal territorio circostante, dando spesso la sensazione di essere addirittura su un differente livello. Certo stiamo estremizzando, poiché una volta in azione non si avrà il tempo per ammirare il paesaggio, tuttavia essendo un prodotto che merita la massima attenzione è bene passarne al setaccio ogni minimo particolare. Un aspetto innovativo, e unico nel suo genere, è rappresentato dal co-pilota. Ruotando la testa del pilota a bordo dell'Hokum troverete al vostro fianco il co-pilota, addetto alle contromisure elettroniche, al monitoraggio dello stato dell'elicottero, alla segnalazione di minacce nemiche e ad altre vitali funzioni di cui non potrete occuparvi se concentrati sulla navigazione. Il co-pilota, tenetevi forte, è vivo: lo vedrete barcamenarsi tra la strumentazione di bordo, scuotere la testa nelle situazioni più calde, osservare il periscopio alla ricerca di unità nemiche, commentare con disappunto eventuali manovre non proprio da manuale; riesce quasi a stabilire un feeling mai sperimentato altrove e si ha la consolazione di non essere gli unici ad affrontare missioni ad alto rischio. L'artigliere sarà presente anche nel Comanche ma, la differente strutturazione dell'elicottero, a meno di non compiere con il casco un giro di 180°, ne priverà la visione. Il passaggio dall'uno all'altro ruolo avviene rapidamente, con la semplice pressione di un tasto, e l'azione non ne risente minimamente, anche se è caldamente sconsigliato cambiare modalità nel mezzo di un dogfight (combattimento aereo ravvicinato) poiché una manciata di secondi potrebbero essere fatali. La grafica, nel complesso, è convincente, sopra la media dei prodotti attuali un pelino sotto al simulatore della Microprose.

IN ACTION!

Dove *Comanche Hokum* non scende a compromessi è nell'aspetto simulativo. Completate le missioni sufficienti per prendere una discreta padronanza con i due elicotteri ci si può lanciare a capofitto nelle mini-campagne disponibili nella modalità Schermaglia, preparative a una più impegnativa modalità Campagna e, nel gioco multiplayer, meno esose, rispetto quest'ultima, per larghezza di banda richiesta. Le stesse identiche considerazioni che abbiamo espresso per la modalità Volo Libero possono applicarsi a Schermaglia, in virtù di dover prendere, in tempi strettissimi, decisioni critiche e, manuale alla mano, non è davvero molto semplice. La varietà delle mini-campagne proposte, dopo un po' di sana teoria sul manuale, si apprezza notevolmente, giacché si tratta di situazioni che, nel corso di una vera campagna, si dovranno fronteggiare, ma studiandole singolarmente si ha la possibilità di capire eventuali errori o di perfezionarsi nel loro completamento. Già in questa fase del gioco ci si ritrova sommersi dagli innumerevoli parametri da avere costantemente sotto controllo e dalla varietà di unità che è possibile coordinare per sfondare le linee di difesa nemiche, compiere attacchi alle loro basi per conquistarle o più brutalmente raderle al suolo, organizzare turni di perlustrazione o fare ogni possibile azione necessaria a vincere la guerra. La simulazione è totale e nessun aspetto è lasciato al caso.



In volo radente alla Top Gun, ma senza Tom Cruise, il capitano pelato e la portaerei (per non parlare della Mc Gyllis!).

TUTTI IN CAMPAGNA...

L'impostazione di un simulatore, di qualsiasivoglia natura guerrafondaia esso sia, viene spesso valutata considerando le sue Campagne. Per campagna di gioco si intende la riproduzione, quanto più possibile realistica, di tutte le possibili situazioni verificabili nel corso di una reale guerra. Fondamentalmente si distinguono campagne dinamiche e campagne semi-dinamiche. La differenza tra le due è relativa alla casualità o meno di eventi verificabili, poiché se in una campagna dinamica ogni vostra azione si rifletterà sulle future missioni in modo del tutto relativo a quella particolare circostanza, in una campagna semi-dinamica vi sono tappe pre-programmate, da completa si per poter andare avanti al gioco (giusto per rimanere in tema come in *Gunship!*). Per Razorworks la scelta è caduta su una più complessa e impegnativa campagna dinamica. Giochi che fino a ora ci avevano offerto implementazioni eccellen-

Missile in arrivo... meglio sganciare qualche esca e... speriamo che abbocchi!

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Le unità terrestri sono rese più dettagliatamente rispetto a *Gunship!* ma il confronto non regge se consideriamo il terreno.

ti di campagne dinamiche sono stati *LongBow2* e *Falcon 4.0*, ma *Comanche Hokum* non è secondo ai citati titoli. Le campagne selezionabili sono tre: "Spada nella sabbia", "Guerra di Indipendenza", "Task Force Libano" e si possono affrontare sia sul fronte della forza blu, con il Comanche, sia sul versante opposto, con la forza rossa (Hokum).
La loro credibilità è elevatissima tanto da immergere completamente il giocatore nell'incalzare degli eventi e da provocare un profondo senso d'irritazione qualora le cose non andassero come programmato.
L'interfaccia per la pianificazione delle missioni si presenta suddivisa in vari pannelli (ne troverete un'immagine qui in giro) tra cui spicca al centro, per dimensioni, quello informativo, con schemi e immagini delle unità selezionate; il pannello per la selezione delle missioni e degli elicotteri da schierare; quello dei messaggi, sullo stato della missione in corso e dell'elicottero. La loro disposizione è razionale, la rappresentazione intuitiva, e il funzionamento pressoché impeccabile, per cui se dovesse andare storto qualcosa non si può certo imputare a un'errata lettura delle informazioni a video! Particolarmente curata è anche la riproduzione delle mappe di gioco, basate su reali fotografie satellitari, e sondabili "in lungo ed in largo" tramite le opportune opzioni, mappe che saranno indispensabili per pianificare attacchi a sorpresa sfruttando le asperità del territorio. Raramente un gioco è tanto accattivante e godibile, anche se il prezzo da pagare è, come già sottolineato, una curva di apprendimento più irta. Ma i nemici? Calmi, calmi... sono l'unico passatempo che non rimpiangerete mai nel gioco.

BANDIT, BANDIT!

Cosa sarebbe una guerra senza un nemico da affrontare? *Comanche Hokum* propone uno dei più avanzati livelli di intelligenza artificiale sino a ora concepiti. Un primo contatto lo si ha immediatamente con la demo iniziale, tutt'altro che pre-calcolata, ma la consacrazione vera e propria viene fornita con la dinamicità delle campagne e con il comportamento delle unità in azione. Ogni forza presente sullo scenario è lasciata al suo destino: parafrasando, ogni unità, che sia vostra alleata o un nemico, è dotata di caratteristiche singolari e di un'intelligenza propria, cercherà di portare a termine gli ordini impartiti però potrà accadere che, per qualche motivo, si verifichino ritirate in massa o che degli incidenti lesinino sulla determinazione e voglia di fare il proprio dovere. La guerra non è fatta solo di eroi, o da azioni eroiche, e a volte piccole scaramucce, vittorie apparentemente insignificanti, possono pesantemente influenzare il morale degli uomini. La complessità della strategia adottata dal computer è proporzionale al livello di difficoltà selezionato, anche se giocare una campagna con i parametri del realismo settati al massimo è consigliata solo a chi abbia affinato incredibilmente le proprie qualità tattiche, strategiche e da pilota/artigliere.

CON COSA VOLIAMO OGGI?

Nel gioco sono presenti due elicotteri: il RAH-66 Comanche di produzione americana ed il Ka-52 Hokum B "Alligator", creato dal Kamov Design Boureau russo. Chi ha dato una sbirciata alle foto avrà notato che le due unità sono profondamente differenti esteticamente: il Comanche più sobrio, con una forma inusuale progettata al fine di riflettere, distorcendole, le onde radar provenienti da qualsiasi sorgente; l'Hokum con dimensioni più generose, doppio rotore principale e un design più similare all'immagine d'elicottero a noi nota. Nel gioco le due unità, entro i limiti del segreto militare, sono state ripro-

LIBANO, TAIWAN O YEMEN?

Le campagne di gioco affrontabili sono 3: "Spada nella sabbia", "Guerra di Indipendenza" e "Task Force Libano".

SPADA NELLA SABBIA è ambientata nel versante dell'Arabia Saudita (Blue Force) e dello Yemen (Red Force), sullo sfondo di una decennale lite tra Yemen e Arabia Saudita per la rivendicazione dei confini che li dividono. A complicare il tutto, la scoperta di ricchi giacimenti petroliferi: la guerra è inevitabile.

GUERRA DI INDIPENDENZA si dipana a seguito del vittorioso risultato elettorale ottenuto dal Partito per l'Indipendenza di Taiwan, e vede schierati sul fronte le truppe statunitensi nel delicato compito di impedire ai cinesi di consolidare la propria testa di ponte sul territorio del Taiwan settentrionale.

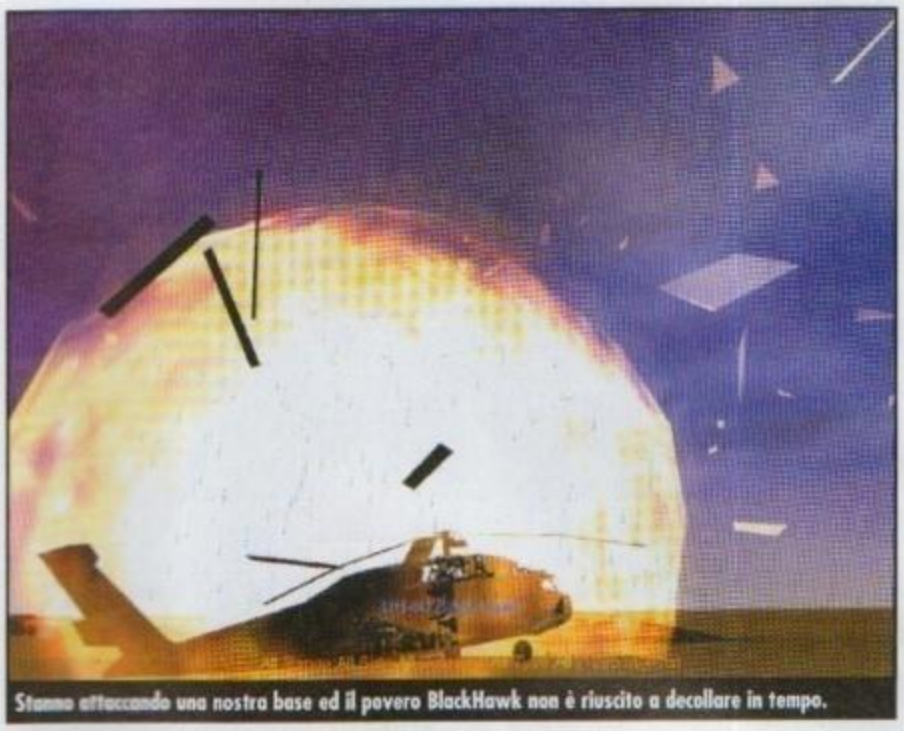
TASK FORCE LIBANO è l'ultima campagna selezionabile, nonché quella più avvincente. I servizi segreti occidentali vengono a conoscenza di un piano terroristico per far esplodere un ordigno nucleare a Baltimora. E' richiesto un intervento rapido e senza indugi della sesta flotta degli Stati Uniti, intralciata nella sua missione dalle milizie libanesi.

Un primo piano al nostro co-pilota... vi ho già detto che le facce sono completamente personalizzabili???

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

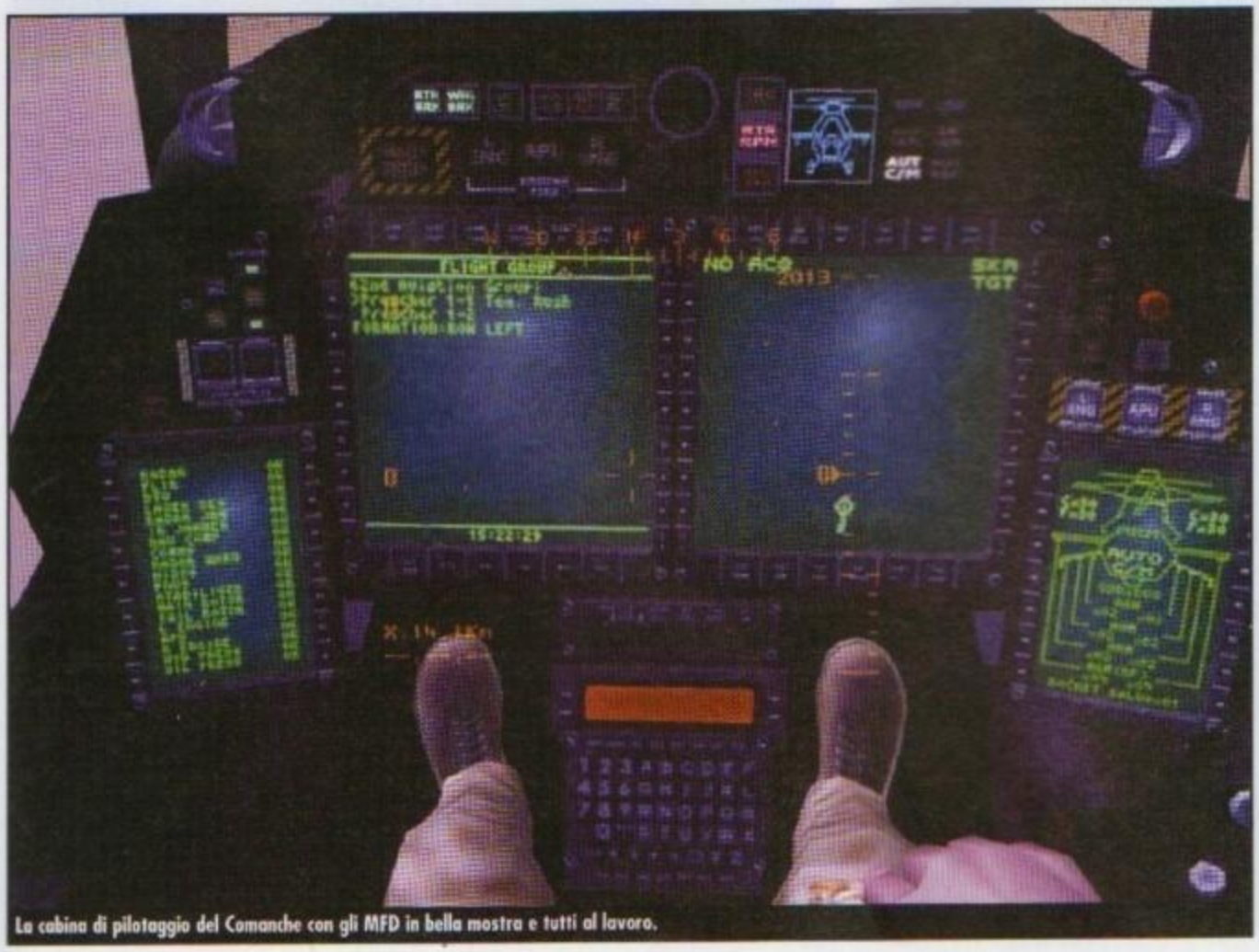
dotte nei minimi dettagli: non una semplice diversificazione nella cabina di pilotaggio (cockpit) o nei display della strumentazione. La caratterizzazione è fortemente marcata sul modello di volo. Pilotare l'uno o l'altro significa adottare tecniche di volo completamente differenti, essere consapevoli dei loro limiti e delle potenzialità, ma soprattutto saper riconoscere il momento opportuno per entrare in azione o quello più drammatico per la ritirata. Sorvoliamo le loro caratteristiche tecniche per focalizzare l'attenzione sulla strumentazione di bordo. Il Comanche presenta due cabine di pilotaggio tra loro molto simili, rispettivamente assegnate al pilota e al co-pilota/artigliere. In ognuna trovano posto due MFD (display multifunzione) centrali e due laterali. Le loro funzioni sono molteplici, dieci per l'esattezza, e sono accessibili tramite una sequenza di tasti raggruppati per una più semplice identificazione. Gli MFD sono indipendenti tra loro e possono anche essere spenti; dulcis in fundo quanto si muove la testa all'interno dell'abitacolo continuano a funzionare, anziché essere sostituiti da immagini statiche. Concediamoci qualche riflessione sul sistema di puntamento, sul TSD e sull'ASE. Il principale strumento di visione sul Comanche è l'HIDSS, un sistema incorporato sul casco del pilota da cui è possibile gestire anche le unità ottiche del TADS (puntatore di designazione ed acquisizione del bersaglio) e del PNVS (per la navigazione notturna), che consente il puntamento di un bersaglio semplicemente guardandolo. Naturalmente prima di far fuoco dovrete aprire gli opportuni scompartimenti, in quanto durante la navigazione potrete scegliere tre configurazioni: da bassa visibilità (modalità scout), ad assetto da guerra, rinunciando con quest'ultima alle caratteristiche stealth dell'aereo. Le armi caricabili a bordo sono tutte quelle realmente esistenti per questo elicottero, e ognuna è stata riproposta fedelmente, dal suo lancio ai danni provocati sugli obiettivi. Il TDS è il quadrante della situazione tattica, indispensabile in volo, in quanto offre informazioni costantemente aggiornate sulla navigazione, sui bersagli, la contraerea o le minacce nemiche. E' impressionante il livello di personalizzazione che lo contraddistingue. L'ASE, invece, è il display dell'equipaggiamento per la sopravvivenza: è grazie a esso che si può controllare lo stato delle contromisure, dei disturbatori, delle esche radar e termiche, dei missili nemici in arrivo. L'Hokum presenta una configurazione fianco a fianco della cabina di pilotaggio: pilota e co-pilota sono entrambi nella zona anteriore dell'aereo, occupando la posizione di babordo (sinistra) il primo e di tribordo (destra) l'artigliere. In linea di massima la strumentazione a bordo è tecnologicamente inferiore a quella dell'unità americana, anche se non priva di finezze: l'EOS, per esempio, sistema elettro-ottico per il puntamento dei bersagli, costituito da tra componenti tra cui un periscopio montato sulla pancia dell'elicottero per la vista ottica diretta (si tratta di quella sorta di "binocolo" dentro cui vedrete sbirciare il vostro co-pilota); l'HMS, analogo all'HIDSS, per acquisire bersagli semplicemente seguendoli con il casco. Più ampia è la dotazione di armi che il modello russo potrà ospitare, ma più appesantirete l'aereo meno sarà rapido e veloce quando necessario.


Stanno attaccando una nostra base ed il povero BlackHawk non è riuscito a decollare in tempo.

UN CONFLITTO IN ESPANSIONE

Comanche Hokum riserva ai possessori del prequel *Apache Havoc* una bella sorpresa: installando l'aggiornamento incluso nel CD, sarà possibile giocare con le campagne di *Apache Havoc* e integrare i due elicotteri di *Comanche Hokum* con l'Apache e l'Havoc, portando a quattro le unità pilotabili ed a sei le zone di combattimento! Cosa chiedere ancora, il multiplayer? Accontentati! E' supportato il gioco multi-giocatore sia tramite Internet che rete locale (LAN), ma sprovvisti di entrambi ci si può accontentare di un collegamento seriale o con modem. Ma il gioco vale l'acquisto? Al commento finale!

Fabrizio Degni


La cabina di pilotaggio del Comanche con gli MFD in bella mostra e tutti al lavoro.

PC2 COMMENTO

Leggendo la recensione vi sarete già fatti un'idea di quanto seguirà nel commento. Il lavoro compito da Razorworks è encomiabile, e punta diritto ad insidiare il trono posseduto da *LongBow2* di Jane's. La grafica è molto curata, il sonoro svolge egregiamente il suo lavoro e la simulazione è quanto di più realistico abbia mai provato. Allo sviluppo del titolo hanno partecipato veri piloti, fornendo un feedback indispensabile per gli obiettivi prefissati e, tirando le somme, pienamente raggiunti. Ciò che non convince troppo, è la totale assenza di una specifica sezione per l'addestramento, che in parte preclude il titolo a una fascia d'utenza meno "ordinaria". Certo, il manuale offre numerose informazioni, ma un istruttore interattivo sarebbe stato molto meglio. Consigliato in primis agli appassionati: per chi fosse ai primi decolli *Gunship!* resta la scelta migliore.

93

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TACHYON: THE FRINGE

Anno 2509, le megacorporazioni vogliono impadronirsi della "Frangia", i ribelli cercano disperatamente di difendersi e l'ago della bilancia siete voi: Jack Logan.

INFO

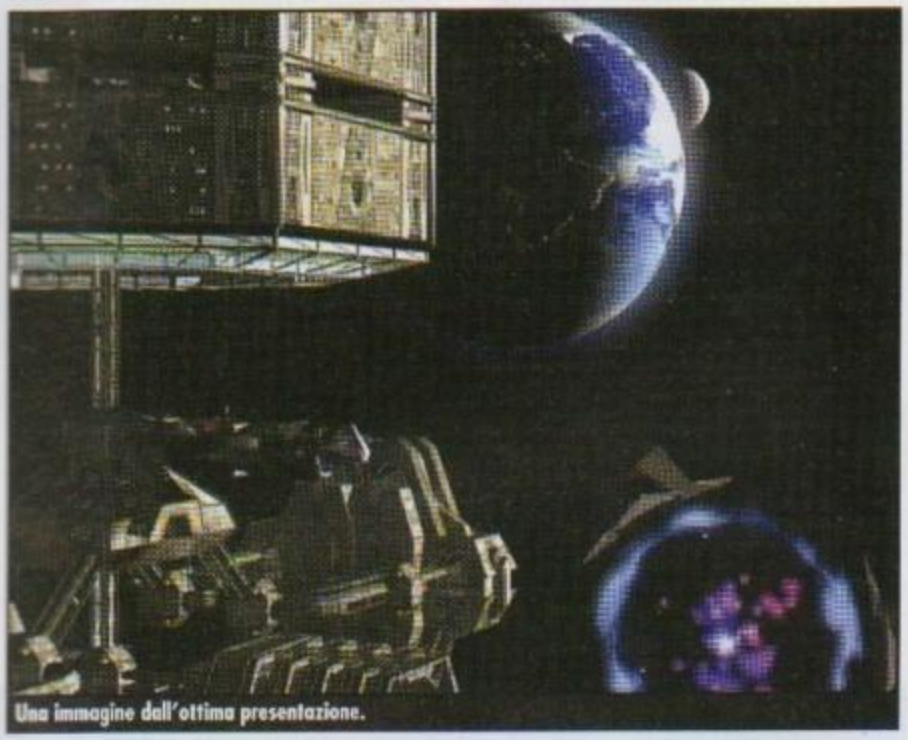
Genere: Spaziale
Casa: Novalgic
Sviluppatore: Interno
Distributore: C.T.O. - Tel. 051-6167711
Prezzo: L. 99.900

SISTEMA CONSIGLIATO

Sistema operativo: Windows 95/98
Processore: Pentium II 400 MHz
RAM: 64 MB
Grafica: Direct 3D
CD-ROM: 8X
Spazio su HD: 300 MB

La Frangia, uno degli angoli più sperduti dell'universo popolato dell'uomo, una serie di mondi periferici completamente inutili e poco abitati, almeno fino alla scoperta delle proprietà del minerale Ripstars, indispensabile per il viaggio nell'iperspazio; la Frangia è tutto questo ed è ricca di questo minerale: ben presto tutte le più importanti corporazioni arriveranno a contendersi la futura ricchezza. Un solo uomo può fare trionfare le megacorporazioni o liberare definitivamente i ribelli, e risponde al nome di Jack Logan, vostro alter ego nel nuovo simulatore di combattimento spaziale prodotto dalla Novalogic: *Tachyon: The Fringe*. Ogni particolare del prodotto sembra studiato a fondo, dal package fino al doppiaggio: la versione inglese utilizzata per la recensione contiene all'interno una custodia per il CD in cartone e plastica, un manuale cartaceo di 60 pagine a colori, realizzato particolarmente bene, con ottime foto e curiose pubblicità di prodotti acquistabili durante il gioco, in modo da farlo sembrare una specie di guida turistica, con tanto di dicitura in copertina "2509 edition, retail value 6 credits", il tutto corredato da un cartoncino piegato in tre parti contenente tutte le navi che incontrerete nel gioco, una spiegazione dei comandi del cockpit, la mappa di tutti i comandi da tastiera, mouse e joystick.

Le navi avversarie sono sempre protette da un notevole scudo.


Una immagine dall'ottima presentazione.

In questa missione dovrete aprire un varco tra gli asteroidi alla nave in primo piano.

Il sistema di controllo consigliato è ovviamente il joystick, controller necessario, ma non del tutto indispensabile. I programmatori hanno, infatti, studiato un sistema di controllo forse ancora più intuitivo e immediato: il mouse. Il movimento del mouse determina la direzione nella quale si muoverà la nave, tramite due generi di controllo: senza la pressione di alcun tasto, il puntatore assumerà una forma a croce, i movimenti della nave seguiranno la direzione in cui spostate il puntatore tanto più rapidamente quanto più sarete distanti dal reticolo centrale. Nel caso premiate il pulsante secondario del mouse il movimento sarà molto più lento, ma preciso e del tutto simile al movimento della visuale negli sparatutto 3D.
Se all'inizio questo sistema di controllo potrà crearvi qualche difficoltà, nel giro di tre o quattro missioni ogni cosa tornerà al suo posto e la precisione nel seguire un avversario in fuga disperata sarà sicuramente appagante.

LA DURA VITA DEL MERCENARIO

Jack Logan, come detto nella anteprima del numero scorso di PC Zeta è un giovanotto tutto d'un pezzo, doppiato ottimamente dall'attore Bruce Campbell: un incidente ha minato definitivamente la promettente carriera di pilota di caccia, la pena per gli errori commessi è l'esilio nella Frangia. Liberi da obblighi di ogni tipo, vagherete per i vari settori dello spazio, alla ricerca del lavoro migliore, legandovi a una fazione o cercando di barcamenarvi tra le due, seguendo solamente i vostri interessi personali. Ogni settore di gioco è costituito da varie zone, raggiungibili tramite salti nell'iperspazio effettuabili grazie a portali sparsi tra i pianeti e ogni sezione ha una base spaziale dalla quale potrete apprendere le ultime notizie, cercare nuovi lavori, assumere compagni d'ala e comprare nuove navi o pezzi di ricambio per

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

I frammenti delle navi esplose rimangono nello spazio.

Chi si ricorda della serie Galactica? Beh questa scena me la ricorda molto.

quelle in vostro possesso.
Fondamentalmente *Tachyon* non è organizzato tramite vere e proprie campagne, starà a voi di volta in volta scegliere il lavoro a voi più congeniale, e quindi alla fine a far vincere o perdere uno schieramento. Le due fazioni, diverse per ideali e scopi sono notevolmente differenti anche per quanto riguarda le navi a disposizione, e in special modo negli armamenti: in totale le navi utilizzabili sono dieci, mentre gli armamenti saranno basati sulle classiche famiglie del genere, cannoni di vario tipo e vari sistemi missilistici, montabili e adattabili di volta in volta al tipo di missione che dovrete affrontare; i cockpit delle navi sono tutti realizzati diversamente, con un' accuratezza notevole e con un layout dei comandi leggermente differenziato solo per quanto riguarda la posizione sullo schermo.
Oltre alle armi, una menzione speciale meritano i cosiddetti "upgrade", decisamente essenziali nella gran parte delle missioni: oltre a potenziamenti del radar, potrete utilizzare il "target assistito", che calcola il punto nel quale dovrete sparare per colpire il bersaglio in movimento, potrete confondere i missili nemici, oltre che con le classiche contromisure, con il sistema di difesa che complica il lock del nemico; altri upgrade riguarderanno il sistema di scudi, di afterburner, o la quantità di munizioni caricabili a bordo. La scelta dei lavori è disponibile in ogni stazione spaziale. Una descrizione abbastanza approfondita del tipo di azione prevista è accompagnata dal nome della fazione proponente, dagli obiettivi da perseguire, e dall'importo del pagamento che otterrete in caso di missione completata. Se lo riterrete opportuno potrete assoldare un wingman, selezionabile tramite l'apposito schermata tra quelli disponibili e ognuno avrà abilità specifiche, un costo di base per l'assunzione e vi richiederà una percentuale sui guadagni; l'aiuto dato dal wingman è notevole, grazie ai sei comandi base che potrete impartire: attaccare, scortare o disabilitare una nave, seguirvi, coprirvi o tornare alla base. Le missioni, pur non presentando una particolare originalità sono decisamente varie e ricche di colpi di scena, anche se poi nel 90% dei casi la tattica consiste nell'eliminare tutti i caccia avversari che possano interferire con l'andamento del lavoro.

L'avversario tenta inutilmente di scappare.

BREVETTO DI VOLO BOS30031669

Il sistema di controllo consigliato è come detto il mouse, ma la gran parte dei comandi è affidata alla tastiera ed è essenziale avere una buona padronanza dei tasti e l'allegato al manuale non può che semplificarvi la vita (alcuni comandi andranno rimappati, probabilmente per la differente impostazione tra tastiere Usa e italiana).
Oltre ai consueti comandi riguardanti la gestione dei motori e delle armi, sono presenti un gran numero di comandi per la gestione del sistema di targeting, per quello degli scudi e per i vari trasferimenti di potenza tra i vari sistemi: le viste sono manovrabili tramite i pulsanti da F1 a F8, i comandi al wingman tramite F9, il tastierino numerico per le comunicazioni durante il multiplayer.
La resa grafica del prodotto è buona, anche se in alcuni (rari) casi le texture risultano leggermente sgranate o eccessivamente appannate, durante il test si sono riscontrati alcuni errori nel calcolo delle collisioni, rivelatisi abbastanza fastidiosi, in ogni caso le esplosioni sono ottime, gli effetti visivi di scudi e navi sono realizzati bene e in complesso *Tachyon* ha decisamente un impatto grafico notevole. La colonna sonora, di stampo classico per il genere, è ben realizzata, così come gli effetti sonori, che supportano ottimamente i migliori standard 3D. Resta poco altro da dire se non che, pur non cogliendo nulla di particolarmente innovativo siamo di fronte a un buon prodotto, dalla buona longevità e corroborato dalla possibilità di giocare in enormi arene su Internet aperte a oltre cento giocatori grazie al servizio multiplayer gratuito NovaWorld.

Daniele Borgna

PC COMMENTO

Un titolo decisamente interessante, sorretto da un gameplay collaudato e da una fisica di gioco classica. Il sistema di controllo è tutto sommato semplice e immediato, la grafica è di tutto rispetto, così come la colonna sonora. La storia è interessante a tratti, ma alla fine le situazioni sembrano tutte già viste in qualche gioco simile; in ogni caso le missioni sono numerose, varie e arricchite da alcuni colpi di scena.
La possibilità di giocare via Internet in enormi arene ha il suo fascino, tanto più con la possibilità di utilizzare la tecnologia Voice Over Net ed il servizio gratuito NovaWorld.

87

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

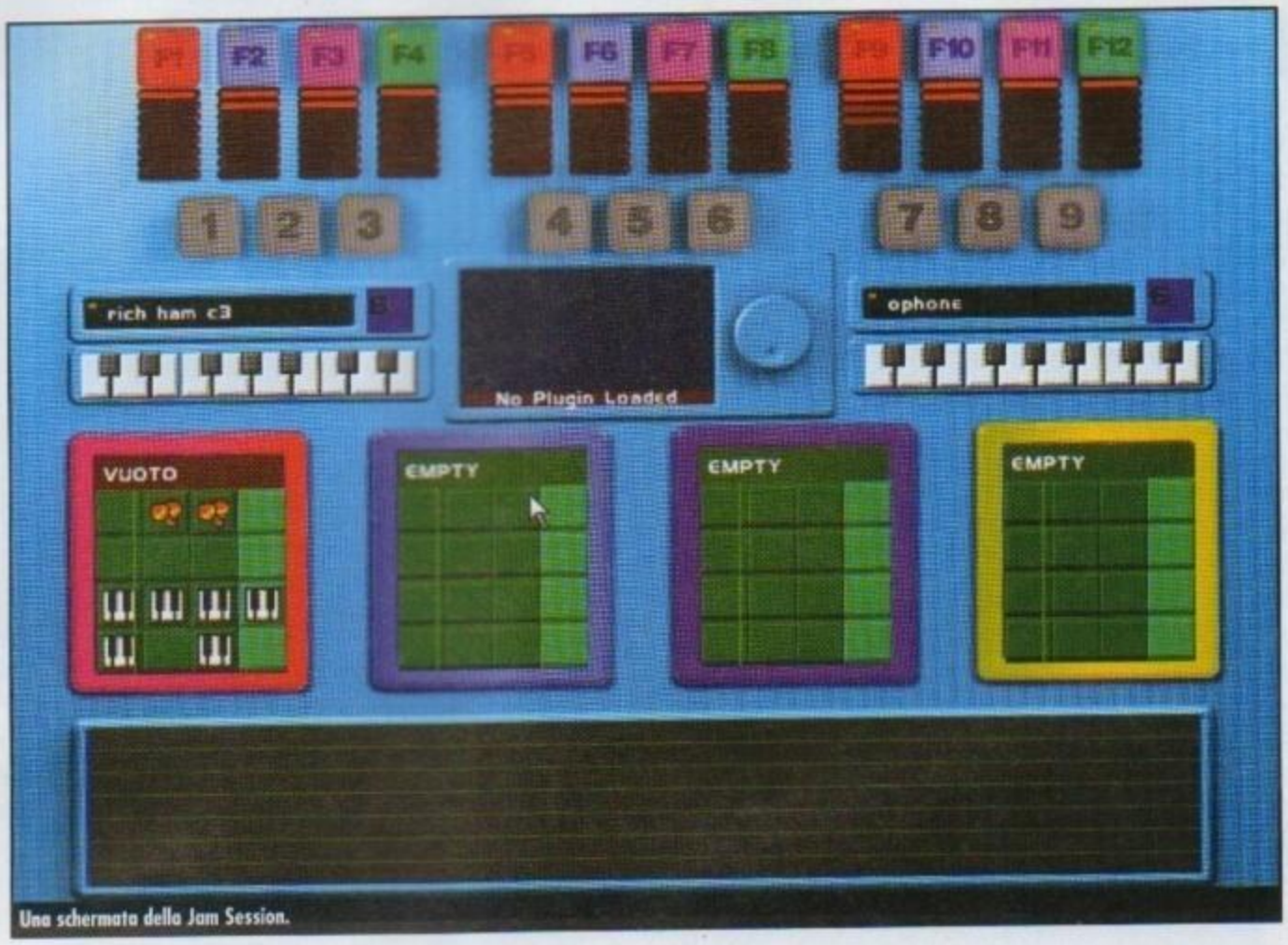
http://www.oldgamesitalia.net/

MUSIC 2000

Cosa può offrire un tracker a prezzo pieno che i prodotti shareware reperibili in rete non hanno?

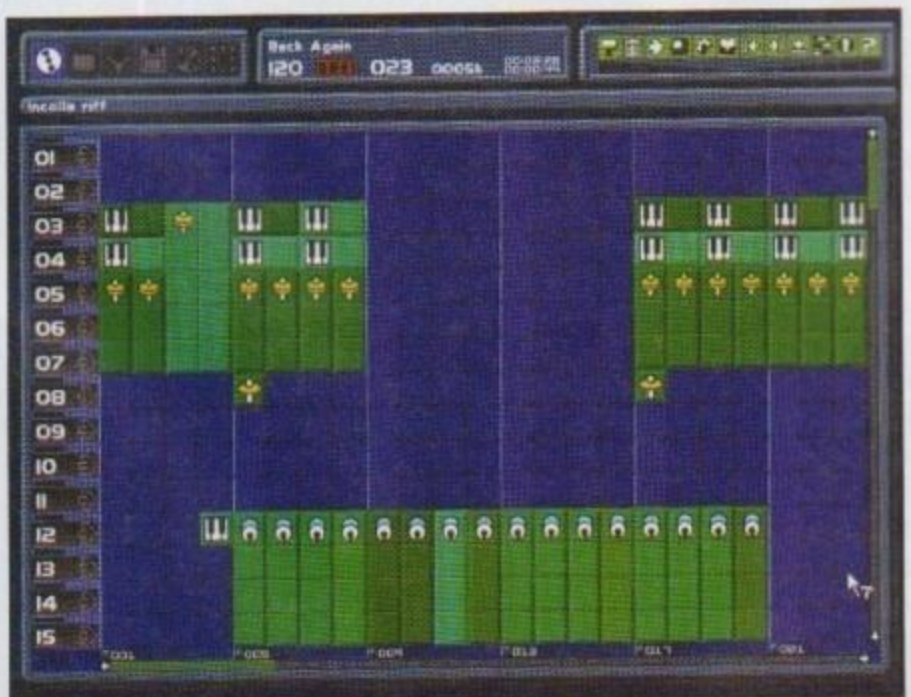
INFO
Genere: Musicale
Casa: Codemasters
Sviluppatore: Jester
Distributore: Halifax - Tel. 02-413031
Prezzo: L. 99.900

SISTEMA CONSIGLIATO
Sistema operativo: Windows 95/98
Processore: Pentium II 300 MHz
RAM: 64 MB
Grafica: Acceleratore 3D AGP con 16 MB
CD-ROM: 8X
Spazio su HD: 300 MB



Una schermata della Jam Session.

Poco meno di due anni fa la Codemasters ha estratto dal cilindro un "gioco" per PlayStation abbastanza particolare. *Music* era fondamentalmente un tracker, uno di quei programmi che gli utenti di PC e Amiga hanno sempre utilizzato per le loro composizioni musicali. Lasciando stare le divagazioni sul tema già abbondantemente affrontate dal buon Soletta il mese scorso, passiamo subito a dire che *Music*, potendo vantare una gran semplicità di utilizzo, una buona qualità generale e una totale mancanza di concorrenza ha ottenuto un discreto successo, tale da giustificare l'uscita di una nuova versione. Addirittura alla Codemasters, forti anche della sponsorizzazione da parte di MTV, si è deciso di realizzare una versione PC di quella che, in caso di successo, potrebbe tranquillamente diventare una vera e propria serie di release a cadenza pseudo-annuale.
Ma, se è vero che con un hard disk a disposizione viene a mancare il più grosso limite della versione Psx (la scarsa capacità di memoria fornita dalle Memory Card), diventa anche inevitabile il confronto con tutta la serie di prodotti concorrenti disponibili a costo pressoché nullo, la cui totale assenza tanto ha giovato alle vendite della release per PlayStation.
E a questo punto scatta inevitabile la domanda che avete già letto nell'introduzione: perché un utente PC, magari dotato di connessione a Internet, dovrebbe spendere i soldi necessari per l'acquisto del prodotto Codemasters, quando in rete si possono reperire prodotti altrettanto validi (se non addirittura più professionali) a un prezzo notevolmente inferiore?
Vediamo di scoprirlo insieme.



Una delle musiche d'esempio presenti nel programma.

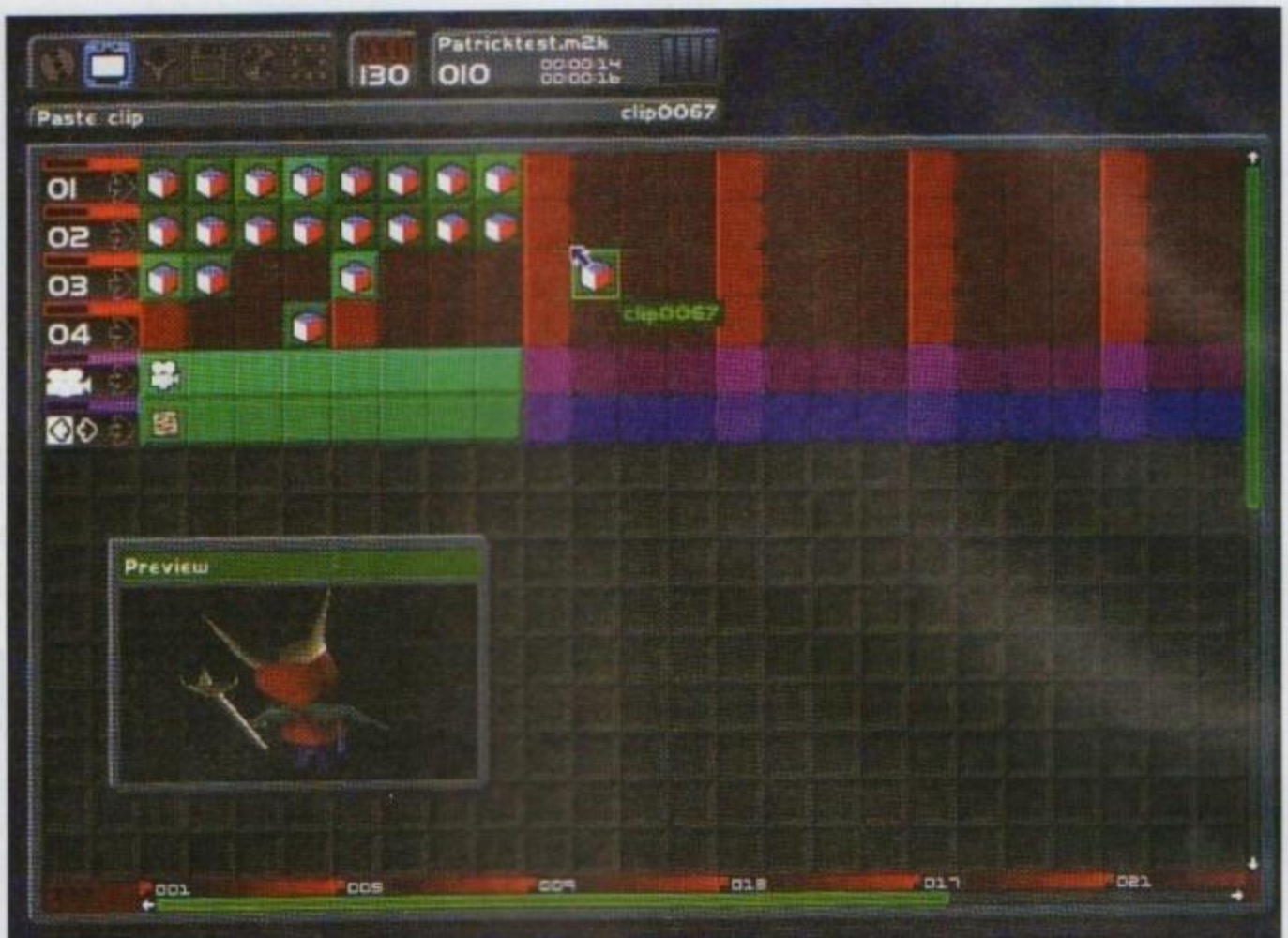
Uno spazio vuoto che ci apprestiamo a riempire con qualche giro di basso.

UN PRODOTTO PER TUTTA LA FAMIGLIA.
Il più grande pregio di *Music 2000*, esattamente come per il suo predecessore, consiste nella notevole semplicità d'uso. Tutto, dalla grafica all'interfaccia, è stato realizzato in modo da essere il più user friendly e accattivante possibile. Siamo ben lontani dalla freddezza tipica della maggior parte dei prodotti shareware e tutto risulta sicuramente molto più piacevole da vedere e utilizzare. Tutti i comandi e le operazioni a disposizione si controllano tramite una serie di menu a tendina che è possibile richiamare in qualsiasi momento (in ogni caso, per le azioni più comuni, è prevista una serie di scorciatoie via tastiera). Tramite questi comodi menu si possono prendere i vari riff disponibili nelle librerie e utilizzarli come meglio si crede per realizzare le proprie composizioni. E' possibile agire su più livelli, sfruttando i riff per come sono stati realizzati in origine o modificandone lo spettro sonoro attraverso un'ampia serie di parametri. Si può anche andare a modificare la vera e propria struttura dei riff, tramite un'apposita interfaccia che permette di intervenire in svariati modi su note e suoni.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Con questo editor si può agire su ogni singola nota dei riff.



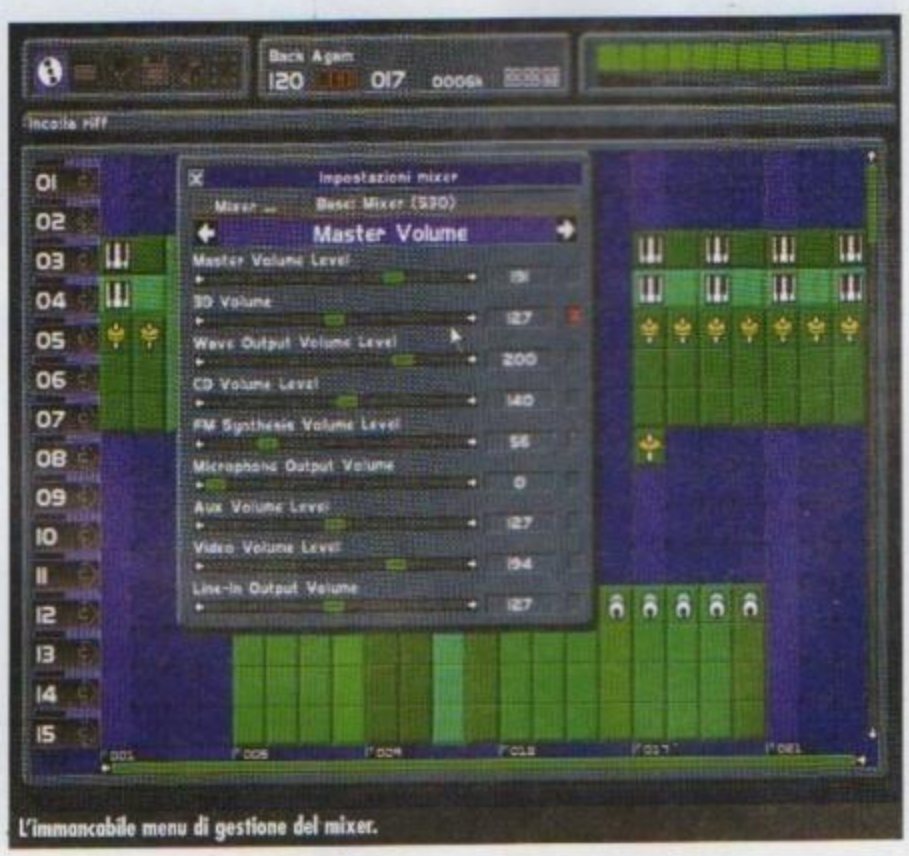
La finestrella in basso a sinistra permette di sincronizzare video e musica il meglio possibile.

La quantità di combinazioni possibili è praticamente infinita, vuoi per la grande vastità di riff disponibili (si spazia fra vari generi, dalla techno, al drum 'n bass, al rock e sono disponibili riff di chitarra, tastiera, batteria e numerosi altri strumenti, non ultima la voce umana), vuoi per la possibilità di importare brani da file audio o da compact disc, vuoi per l'ottima interfaccia che permette all'utente di crearsi da zero i proprio riff. Tutti i procedimenti sono spiegati per filo e per segno nell'ottimo tutorial presente sul manuale (cartaceo e online) ed è comunque possibile richiamare in ogni momento la guida per sapere a cosa serve quel comando il cui uso ci lascia perplessi o come si compie una determinata operazione. A dire il vero, soprattutto all'inizio, alcune scelte nell'impostazione dell'interfaccia possono sembrare poco felici ma, in linea generale, si tratta solo di abituarsi a un sistema di controllo che riesce a semplificare parecchio un processo, quello della composizione musicale, che certo facile non è. Tutto questo mio insistere sulla semplicità d'uso e sull'aspetto dell'interfaccia credo non lasci dubbi su quale possa essere il target del prodotto: non è certo ai musicisti "hardcore" che puntano i programmatori della Codemasters, quanto piuttosto ai tanti appassionati di musica che vorrebbero mettere le mani su un tracker, ma sono intimoriti dalla difficoltà di utilizzo di quelli più professionali.

E SE TUTTO CIÒ NON VI BASTA...

Proprio nell'ottica di "accalappiare" un pubblico più vasto vanno inserite le due modalità supplementari presenti in *Music 2000*. L'opzione "Brano video" mette a disposizione un generatore di video-clip musicali realizzati in grafica tridimensionale (è richiesto un acceleratore 3D per sfruttare questa possibilità) da accoppiare ai brani creati dall'utente. Questa sezione è strutturalmente molto simile a quella principale.
E' infatti possibile generare dei video mettendo insieme delle sequenze di brevi clip scelte da un'apposita libreria, ma viene anche offerta la possibilità di creare (quasi) dal nulla i propri video. Grazie a un apposito editor, è possibile, partendo da una scelta iniziale sul tipo di clip da realizzare (figure geometriche, scritte, fondali o altro) applicare deformazioni, cambi di colore o di luminosità e tutta una serie di effetti per ottenere varie clip da mettere insieme per la creazione del proprio video.
I risultati, come per la sezione principale del programma, prevedono un altissimo numero di variabili (leggermente più pilotati rispetto alla sezione audio, ma era inevitabile) e sono senza dubbio fonte di grande soddisfazione. La sezione meno importante del programma (e, soprattutto, quella che ha fatto più fatica a convincere chi scrive) è senza dubbio quella che ci permette di prendere parte a delle jam session in compagnia di altre persone via Lan o tramite la connessione a Internet.
In pratica si ha a disposizione la possibilità di suonare insieme ad altre tre persone delle tastierine non dissimili da quella reperibile sul CD di installazione di una qualsiasi SoundBlaster assegnando ai vari tasti differenti tipi di strumenti o di effetti sonori. Sulle prime è divertente, ma stanca abbastanza in fretta. D'altra parte si tratta di una modalità talmente accessoria che la sua qualità non va minimamente a intaccare la valutazione globale di quello che, senza ombra di dubbio, si è rivelato essere un ottimo prodotto.

Andrea Maderna



L'immancabile menu di gestione del mixer.

PCZ COMMENTO

***Music 2000* è esattamente quello che vuole essere: assolutamente non un tracker per professionisti, ma un ottimo programma, semplice da utilizzare, ma non per questo dotato di scarsa versatilità.**
In definitiva si rivela adattissimo per chi vuole provare qualcosa del genere senza porsi troppi problemi di utilizzo e allo stesso tempo molto longevo grazie alla possibilità di utilizzarlo su più livelli di approfondimento. Le modalità di contorno, poi, sono perfette nella loro splendida inutilità. Decisamente un acquisto consigliato.

88

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LEMMINGS REVOLUTION

Fuori uno! Fuori un altro! Fuori un altro ancora! Sembrano i vaneggiamenti di un giocatore di *Quake III* e invece sono le grida di dolore di un malato di Lemmings...

INFO
Genere: Puzzle Game
Casa: Take 2 Interactive
Sviluppatore: Tarantula Studios
Distributore: CD Verte - Tel. 0331-226900
Prezzo: L. 89.900

SISTEMA CONSIGLIATO
Sistema operativo: Windows 95/98
Processore: Pentium 200 MMX
RAM: 32 MB
Grafica: Direct3D compatibile
CD-ROM: 16x
Spazio su HD: 310 MB

Un livello suggestivo, senza dubbio.

Qualcuno più storicamente preparato del sottoscritto sfoggerebbe adesso la sua immane cultura videoludica, sprofondando questa recensione nel tetro abisso dei "...ti ricordi?" e dei "...ah, la giocabilità di un tempo... Potevi stare anche dieci ore giocando a *Lemmings* e non ti stancavi mai...". Ebbene, lungi da me star qui a ricordare i bei vecchi tempi (che non ho vissuto), baderò al presente e a questo *Lemmings Revolution*, che riporta in auge la specie animale più tendenzialmente suicida che la storia dei videogiochi ricordi. Ovviamente sono andato a informarmi, e pare che non ci siano grosse differenze, perlomeno concettuali, tra i vecchi Lemmings bidimensionali e questi nuovi topolini, che sempre bidimensionali sono, ma si muovono in un ambiente completamente 3D. Per chi fosse completamente all'oscuro dell'oggetto di questa recensione, segue adesso una breve e coincisa spiegazione (finita la quale non saprò più che scrivere, visto che il gioco si spiega da solo). Immaginate un percorso che va da una cassetta di legno a una mongolfiera, e immaginate che dalla cassetta escano a getto continuo strani animaletti coi capelli verdi, assolutamente inarrestabili. Il vostro scopo è far arrivare il maggior numero possibile di animaletti – i Lemmings, appunto – fino alla mongolfiera. Facile no? No. Sarebbe facile se il percorso fosse ovvio e senza ostacoli, ma il percorso, in questo caso, lo dovrete trovare voi, e non è detto che la soluzione sia a portata di mano (o di mouse). L'idea è, oggettivamente, ai limiti del geniale, anzi è geniale a tutti gli effetti. Per ogni livello avrete un numero di Lemmings predefinito, e una quantità minima di questi animaletti da portare in salvo. Per concludere i percorsi sarà necessario che i vostri stupidissimi amici compiano determinate azioni, che sarete voi a dover loro indicare. Il tipo di azione e la quantità di Lemmings che la possono compiere sono diversi da livello a livello, il che in un certo senso è anche di aiuto. All'inizio di ogni percorso sapete già, infatti, che dovrete portarlo a termine utilizzando quelle due o tre azioni disponibili, il che vi riduce di parecchio l'orizzonte di possibili alternative cui pensare. Anzi, a dire il vero, le alternative sono solitamente molto poche, e quasi sempre la soluzione è una e una sola (come si usa dire nei teoremi di matematica). Dimenticavo: la trama!

Riuscirà il nostro intrepido eroe a terminare la sua scala?

Haha, si sono intrappolati... cioè, io li ho intrappolati.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Fuori un altro!

1997: FUGA DA NEW YORK

No, non dovrete anche voi fuggire da New York, ma dalla crudele trappola ordita dal vostro crudele arcinemico.
E siccome le cose non sono mai così semplici come le si vorrebbe, la strada verso la libertà sarà la più lunga, contorta, pericolosa e assurdamente complicata della vostra esistenza.
E se pensate che un puzzle game non debba avere una trama, sappiate che anche Tetris ce l'ha (ma io non la so, quindi facciamo finta di niente a andiamo avanti). Come dicevo, quindi, dovrete scappare attraverso dei livelli a sviluppo "cilindrico", la cui crescente complessità vi farà prima o poi iniziare a dubitare dell'effettiva cilindricità dell'oggetto, fino a essere sicuri di credere di aver visto qualcosa che non c'era, una scala che non c'è mai stata, una suocera che non avete mai avuto, e via dicendo.
Ogni tanto distogliete lo sguardo dal monitor e sorridete pensando che tra voi e il pezzo di pizza in cucina ci sta "solo" un corridoio, magari breve, e che non dovrete scavare, né saltare dall'undicesimo piano, né costruire una scala per arrivarci.
La grafica di *Lemmings Revolution* è senza ombra di dubbio il motivo per cui il gioco si chiama così, in quanto rivoluziona decisamente, ma senza stravolgerlo, il feeling del gioco originale.
Le mappe, come già detto, hanno forma cilindrica, e possono essere ruotate facilmente col tasto destro del mouse.
Un comodo zoom ci viene anche in aiuto nelle situazioni più confuse, quando abbiamo la necessità di selezionare un solo Lemmings tra le decine che si muovono freneticamente.
Anzi, direi che l'alternanza pausa-zoom è proprio la strategia di gioco più redditizia, in quanto ci consente di essere allo stesso tempo calmi e precisi…
"Ma calmi e precisi un corno!" dirà quello tra voi che al decimo livello inizia a soffrire la pressione di un gioco che non mette tregua, e che è una continua sfida ai nostri neuroni.
Parliamo quindi del livello di difficoltà.

UN'ALTRA E POI SMETTO…

In realtà, l'estrema difficoltà a procedere, per quanto ci riguarda, non è, e non può essere, un difetto. Che ne sarebbe della fama di terribile rompicapo che circonda questo gioco? Ma soprattutto, se non fosse il rompicapo che è, come ci sentiremmo dopo averlo finito in un paio d'ore? Male, sicuramente…
Lemmings esiste a prescindere dalla nostra pazienza, e sarà proprio quest'ultima a essere rapita e brutalmente sottratta al controllo del nostro lato razionale, per cadere preda dei più bassi istinti.
Ed un gioco dal successo planetario come *Lemmings* non poteva non venirci in aiuto anche in questo caso. Come? Col sadismo, naturalmente…
Vedete, non vi ho ancora detto tutto. I teneri topolini che non riescono ad arrivare fino alla mongolfiera, che fine fanno? Beh, adesso l'avrete intuito: muoiono! E nei modi più orribili per di più.
E state tranquilli, se già pensate ai terribili sensi di colpa che inevitabilmente vi attanaglieranno, perché non ne avrete, e per un semplice motivo: perché i Lemmings devono morire!
No, non sono un pazzo sadico… semplicemente i nostri teneri topolini hanno il suicidio nel sangue, si buttano a capofitto nei crepacci più alti, nell'acqua pur non sapendo nuotare, tra le braccia di una trappola messa lì apposta e, dulcis in fundo, esplodono a comando!
Che eroismo, che senso del sacrificio, quale estrema soluzione per il bene di tutti! E' crudele, ma così è la vita dei Lemmings.
Non esiteremo, no che non lo faremo, a puntare il mouse su quella funerea icona col simbolo della bomba, e non avremo remore a scegliere tra le decine di Lemmings in perenne movimento quello nella posizione migliore, e non ci tremerà la mano mentre punteremo su di lui il cursore, e non scenderanno lacrime sul nostro volto allo scadere del tragico conto alla rovescia… 5… 4… 3… 2… 1…
Addio, piccolo eroe!
Epica a parte, l'eventuale morte di uno o più Lemmings fa notoriamente parte del saldo equilibrio del gioco, la cui meccanica sarà una vera tortura per i nostri appuntamenti, per le caffettiere lasciate sul fuoco, per le fidanzate indispettite e quant'altro. "Un'altra e poi smetto", dicono tutti così, ma la verità è dura a venire a galla. Non ci si vorrebbe mai staccare da questo piccolo, crudele, capolavoro.

Sebastiano Pupillo

Abituatevi a vedere spesso questa schermata: try again…

Instancabili lavoratori… e pazzi suicidi!

PC Z COMMENTO

Al di là delle ovvie considerazioni sul gameplay granitico di *Lemmings Revolution*, vale la pena ricordare che la grafica è completamente in 3D, ed è discretamente realizzata, così come i suoni e la colonna sonora, piacevolmente retrò, ma non per questo sorpassati.
Se non ne avete mai provato gli illustri predecessori, e avete una scheda 3D sul vostro computer, non posso che consigliarvi caldamente l'acquisto di questo nuovo *Lemmings*.
Quelli tra voi che invece lo annoverano con affetto tra i ricordi d'infanzia penso che possano tranquillamente lasciar perdere: perché correre il rischio di ammalarsi nuovamente?

85

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MDK 2

Il titolo più assurdo mai visto in ambiente PC torna a far parlare di sé, con un seguito che vi farà rivedere molte delle vostre convinzioni in fatto di action game

La mira degli avversari è tutt'altro che trascurabile.

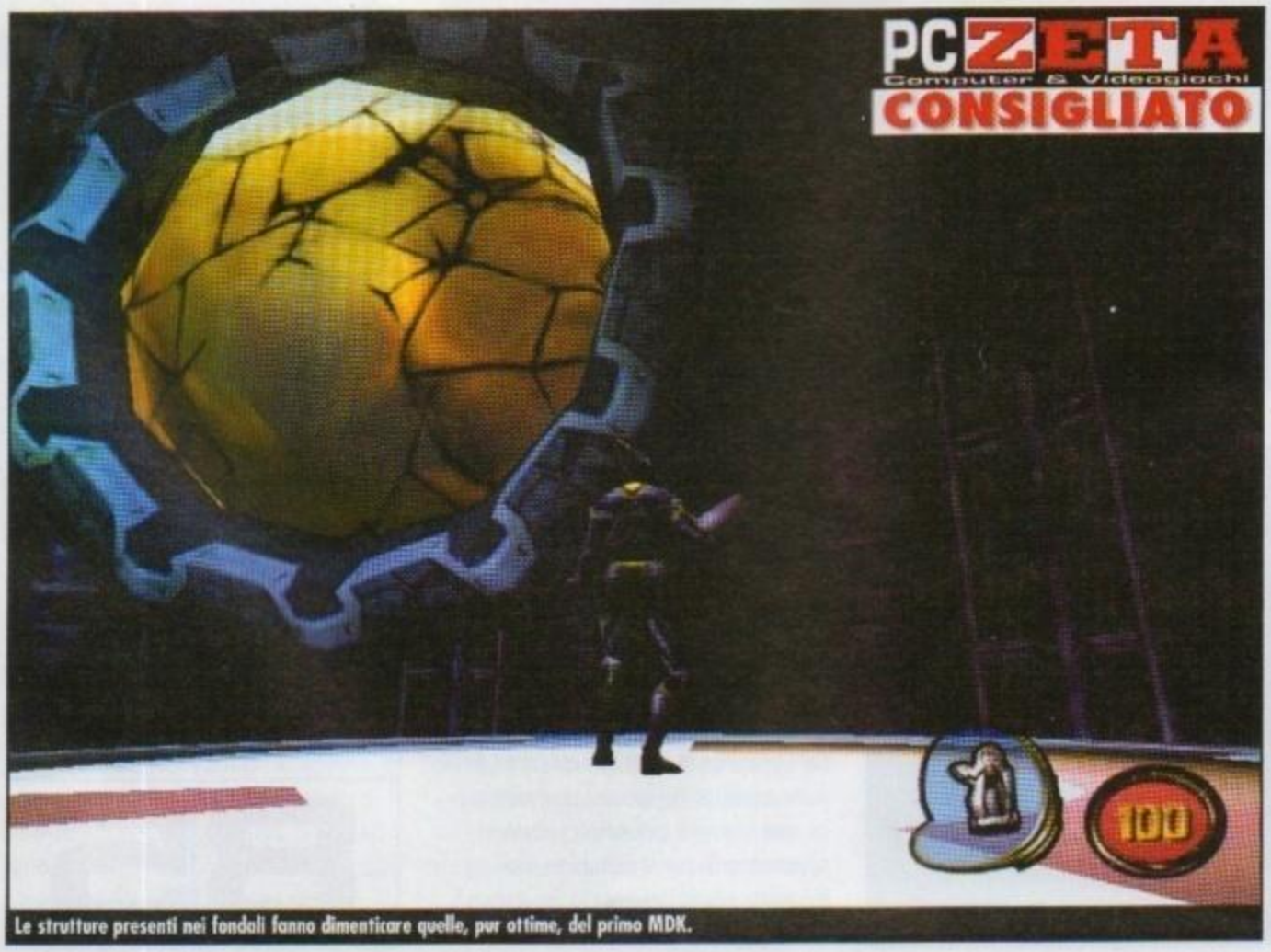
INFO
Genere: Azione
Casa: Interplay
Sviluppatore: BioWare
Distributore: Halifax Tel. 02-413031
Prezzo: L. 97.900

SISTEMA CONSIGLIATO
Sistema operativo: Windows 95/98
Processore: Pentium 2 350 MHz
RAM: 64 MB
Grafica: OpenGL 16 MB
CD-ROM: 16X
Spazio su HD: 650 MB

Sembravano concluse le disavventure di Kurt, novello (e riluttante) eroe senza macchia né paura che, tre anni or sono, difese il nostro pianeta dall'invasione extraterrestre del primo *MDK*. Da quell'ormai lontano 1997 di acqua sotto i ponti ne è passata tanta, così come titoli più o meno superiori alla creazione di Dave Perry, che ne hanno superato fama e fortuna. Nonostante il semi oblio che ha caratterizzato *MDK* sui lidi europei, al di là dell'oceano il gioco Shiny ha ricevuto un buon riscontro di pubblico, tanto da far guadagnare al "ragazzo dei giornali" parecchi soldini, investiti successivamente nella creazione di *Messiah*. Proprio *Messiah* è il motivo principale della rinuncia allo sviluppo del secondo episodio da parte del buon vecchio Dave, che ha preferito concentrarsi sul suo nuovo titolo "personale" piuttosto che su un altro seguito (settore, quello dei seguiti, parecchio indigesto al giovane programmatore). Questo piccolo riassunto in stile "Beautiful" ha il solo scopo di farvi sapere che alla regia stavolta c'è la BioWare, giovane e dinamico gruppo di sviluppatori che, dopo le recenti affermazioni nel campo dei Giochi di Ruolo, ha deciso di raccogliere l'eredità del burrascoso Perry e della sua prima creazione totalmente in 3D.

PRIMA DEL MESSIAH

MDK era un titolo concepito per riportare in auge i classici giochi d'azione anni '80 (quelli bidimensionali, in cui le uniche azioni possibili erano saltare e sparare), ma riuscì solo parzialmente nel suo compito, a causa di una certa ripetitività di fondo e della frustrazione derivante da un gameplay limitato a poche variazioni sul tema "spara a tutto quello che si muove". Alcuni particolari, però, vanno doverosamente citati, primo fra tutti lo Sniper Mode, o modalità cecchino, introdotto dal titolo Shiny e adottato successivamente da *Goldeneye* su Nintendo 64 nonché da tutti i First Person Shooter che lo hanno seguito. La possibilità, inedita per quei tempi, di zoomare su un avversario ed eliminarlo "di soppiatto" con un bel head shot, rendeva gli scontri a fuoco del gioco Shiny tutt'altro che scontati, oltre ad ampliare di molto le possibilità offensive a disposizione dell'utente. Lo Sniper Mode non serviva solo ad abbattere i nemici, ma poteva (e doveva, per la buona riuscita nel gioco) essere usato anche per osservare i dintorni di Kurt (di cognome Hectic e protagonista assoluto nell'originale) o per attivare, sparando, i classici switch. L'enorme dose di humor presente in quel titolo è un altro degli aspetti da ricordare, con alieni che finalmente non sembravano semplici "robot" schierati dal computer contro di noi, ma che erano dotati di una certa personalità e spirito di gruppo, così da urlare disperati in caso di sconfitta, chiamare rinforzi nelle situazioni (per loro) di pericolo oppure ridacchiare dopo aver piazzato un colpo particolarmente ben riuscito. Queste caratteristiche, unite a uno stile grafico molto originale (a metà tra la saga di Alien e i fumetti americani dell'era Golden Age) avrebbero dovuto fare di *MDK* un successo senza precedenti, cosa che, puntualmente, non si è avverata. La mancanza di varietà nel gameplay, unita a un livello di difficoltà particolar-



Le strutture presenti nei fondali fanno dimenticare quelle, pur ottime, del primo MDK.

Date un'occhiata alla splendida texture sul soffitto.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

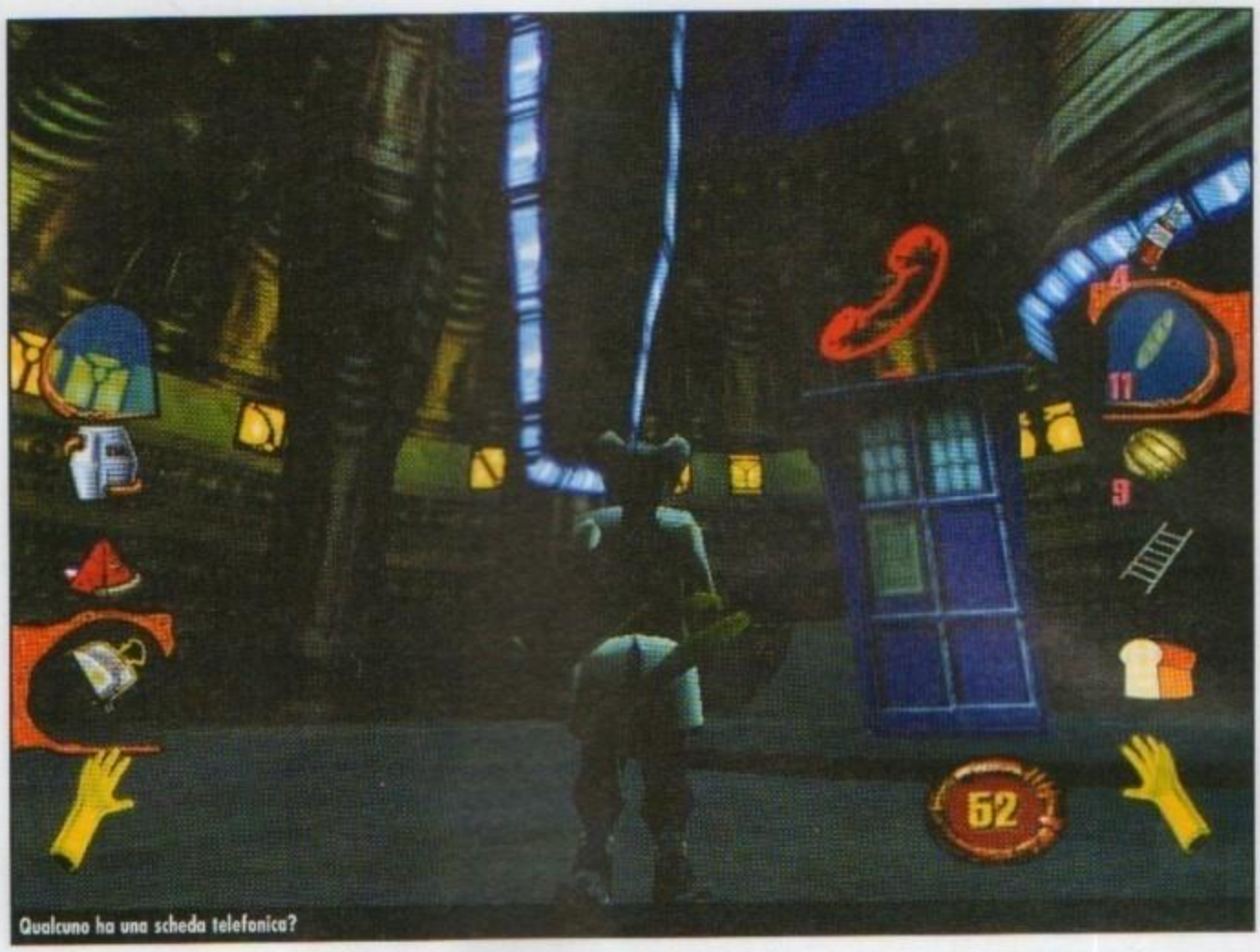
http://www.oldgamesitalia.net/

L'inventario del Dr.Hawkins vi farà dannare non poco!

mente elevato (che, come vedremo in seguito, è stato mantenuto dalla BioWare) fecero di *MDK* il classico "capolavoro mancato", definizione che si sente pronunciare fin troppo spesso nei discorsi incentrati su David Perry.

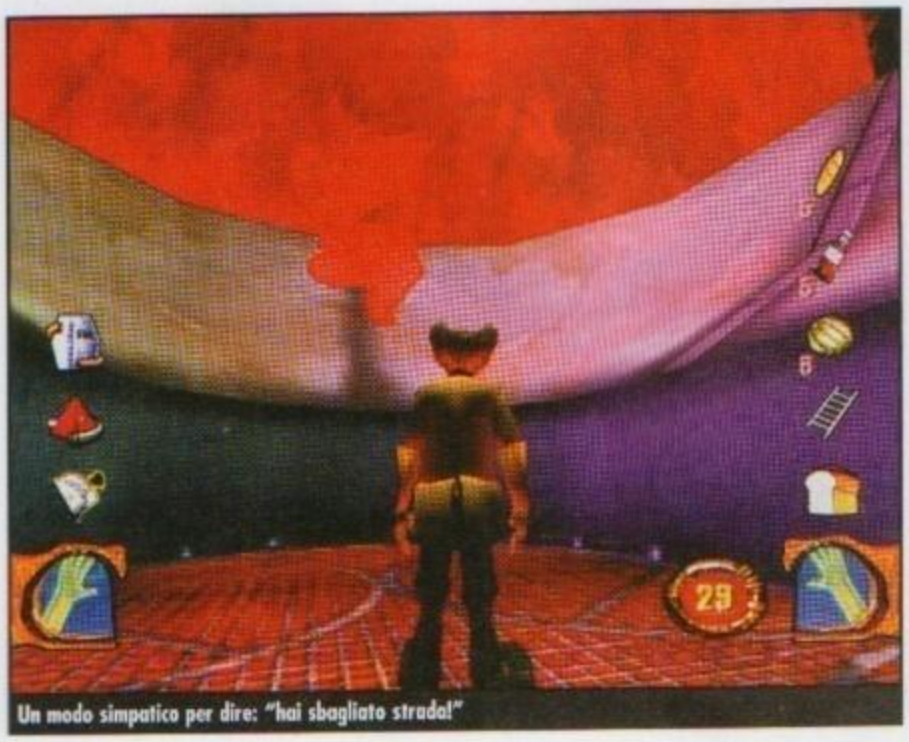
PASSAGGIO DI CONSEGNE

Con queste premesse, il lavoro assegnato ai ragazzi canadesi di *Baldur's Gate* non era certo facile: si trattava di creare un gioco con un nome illustre (e quindi "pericoloso" per la fama di un gruppo emergente) che avrebbe dovuto eguagliare e, possibilmente, superare il suo predecessore. *MDK 2* è nato così: come la scommessa di un giovane gruppo di designer in un genere in cui, fino a oggi, non avevano ancora messo piede (se si esclude il mediocre *Scorched Planet*). Per questo "debutto eccellente" la BioWare ha scelto subito la strada più impegnativa: correggere i difetti di gameplay del primo *MDK* e migliorare tutti gli altri settori del titolo, a partire dalla grafica fino ad arrivare allo schema di gioco, vero punto debole del primo episodio. Da un solo personaggio selezionabile siamo passati a tre, con l'arrivo nel cast dei protagonisti del cane robot a sei zampe Max e del Dr.Hawkins, che già fecero una comparsata nel titolo originale. Kurt è, ovviamente, ancora tra noi, e viene tuttora considerato come il vero e proprio eroe della situazione, anche se il suo ruolo effettivo è stato equiparato a quello dei suoi due nuovi comprimari. Questo per un semplice motivo: offrire al giocatore più varietà e stili di gioco differenti, facendo di *MDK 2* (in teoria) il titolo d'azione più completo sulla piazza. Così, se nei panni del buon vecchio Kurt, tuttora avvolto dalla sua celebre armatura a molla, dovremo impegnarci in una versione più movimentata di *Tomb Raider*, con un mix di sparatorie ed enigmi arcade a farla da padrone, assolutamente diversa sarà la dinamica di gioco durante le peripezie di Max e Hawkins. Mentre il primo costituisce a tutti gli effetti il "braccio armato" del gruppo, con missioni totalmente votate all'azione, il secondo, come avrete intuito è la mente e va quindi gestito usando la materia grigia, insieme al capiente inventario messo a sua disposizione. Ognuno dei tre personaggi ha una serie di livelli pensati per esaltarne le caratteristiche personali, di cui è necessario tener conto sin dai primi minuti di gioco. Poco o nulla di nuovo sul fronte del buon vecchio Kurt Hectic, dotato tuttora delle abilità di cui fece sfoggio agli esordi (mitragliatrice e mirino di precisione inclusi) e del suo già celebre paracadute "a nastro". Le vere novità arrivano, com'è ovvio, dagli altri due protagonisti, dotati, rispettivamente, di ben sei armi utilizzabili contemporaneamente (Max) e di un vasto campionario di oggetti con cui sbizzarrirsi (Dr. Hawkins). Riuscire a giostrarsi attraverso i tre stili di gioco rappresenta la chiave per procedere facilmente (termine in verità estraneo al gioco BioWare) in *MDK 2*.


Qualcuno ha una scheda telefonica?

UN MOTORE CON UN'ANIMA

Durante i mesi che hanno preceduto l'uscita del gioco si è sentito spesso parlare del nuovo motore grafico progettato dalla BioWare, chiamato in modo pittoresco Omen Engine e dotato, a sentire i suoi


Un modo simpatico per dire: "hai sbagliato strada!"

Il migliore amico di Kurt: lo Sniper Mode!

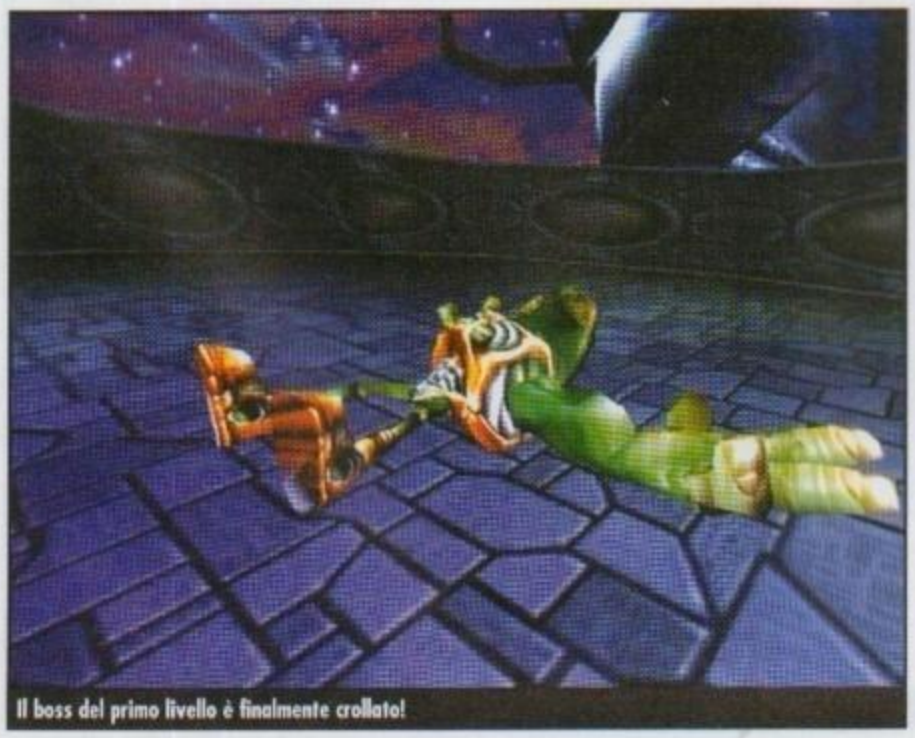
http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

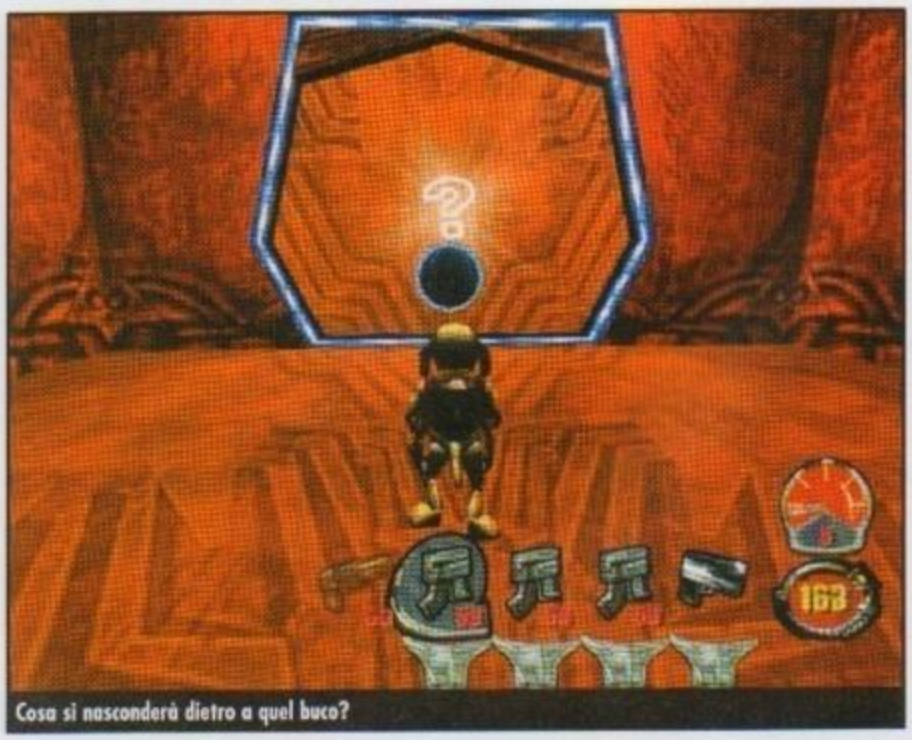
http://www.oldgamesitalia.net/

Il paracadute "a nastro" in azione...

Bump mapping? No, "solo" un'altra splendida texture.

creatori, di caratteristiche rivoluzionarie. Alla resa dei conti, dopo aver messo a ferro e fuoco la versione finita dell'engine, non si può che tessere lodi per il lavoro svolto nelle sedi dello sviluppatore canadese, dato che l'Omen Engine non solo si dimostra all'altezza della sua fama, ma riesce addirittura (in un ambiente, quello PC, in cui le novità si susseguono a ritmo vertiginoso) a proporre chicche visive di un certo livello. Le texture sono uno dei punti forti del motore BioWare, che riesce a gestire in una stessa scena trame di qualità altissima senza alcun segno di cedimento, dando ai fondali quell'aspetto tipicamente onirico e surreale che già fece le (moderate) fortune del primo *MDK*. Anche se la complessità poligonale non è elevatissima, l'alta qualità delle texture, unita a un sistema di gestione della luce fenomenale, conferiscono al titolo BioWare un look allo stesso tempo originale e accattivante. Le uniche note stonate in una realizzazione grafica di ottimo livello arrivano dalla fastidiosa tendenza dell'engine a swappare durante i passaggi tra le sezioni dei vari livelli (più che altro nei punti di unione tra le varie stanze, come i corridoi), che porta a inevitabili scatti dovuti, più che a vere e proprie magagne grafiche, all'accesso al disco fisso. Il motore in sé è comunque totalmente personalizzabile dall'utente, che può scegliere tra una decina di risoluzioni diverse e abilitare/disabilitare gran parte dei filtri grafici a carico della propria scheda video. Anche la dimensione delle texture, vero cruccio per le schede non di ultimissima generazione, può essere impostata liberamente, lasciando l'ultimo settaggio in balia dei possessori di GeForce, che potranno sollazzarsi col tanto agognato supporto per il Transform & Lighting, presente anch'esso tra le caratteristiche di *MDK 2*. Ma le qualità vincenti del gioco BioWare non vanno cercate nella sua, pur ottima, realizzazione tecnica, ma nella sapiente miscelazione di tre generi di gioco diversi: lo sparatutto tout court (Max), il gioco d'azione alla *Tomb Raider* (Kurt) e l'avventura dinamica (Dr.Hawkins). I difetti che avevano precluso il successo al predecessore sono nel seguito quasi totalmente scomparsi, grazie alla varietà derivante dal riunire in un unico titolo caratteristiche proprie di schemi di gioco solitamente ben distinti tra loro. Gli amanti dell'avventura e degli enigmi arcade saranno felici dell'arrivo, tra i personaggi giocabili, del Dr.Hawkins, le cui sezioni "dedicate" necessitano di una discreta dose di inventiva per essere superate con successo. E importante, guidando il vecchio cervellone, gestire un inventario di oggetti doppio (suddiviso per ognuna delle mani del dottore) e ragionare nel modo tipico delle avventure Lucas, trovando soluzioni alternative a problemi tutto sommato semplici, come eliminare un gruppo di alieni clandestini dalla nostra astronave facendo uso di aria calda (!) piuttosto che della classica forza bruta. Le soluzioni a questi puzzle uniscono sempre genialità, inventiva e larghe dosi di humor. Queste tre componenti rappresentano, in fin dei conti, il filo conduttore di *MDK 2* e si possono ritrovare in tutte le fasi di gioco, dal debutto di Kurt nel primo scavatore alieno (con tanto di extraterrestre che lo incita a sparare) al poco amichevole scambio di


Il boss del primo livello è finalmente crollato!


Cosa si nasconderà dietro a quel buco?

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

A giudicare dallo stato del frigor, il Soletta dev'essere passato di qui.

Saltare e sparare non saranno le uniche attività da compiere nel gioco.

titoli tra Max e il boss del secondo livello. È in questi casi che risalta l'ottima localizzazione del titolo Interplay, con voci sempre adatte al singolo evento (e per un doppiaggio in italiano non è una cosa molto comune) e una caratterizzazione sonora dei personaggi davvero fantastica, che riesce a immergere in quell'atmosfera surreale e bizzarra di cui è pervaso tutto il gioco.

I BEI GIOCHI DI UN TEMPO?

Nell'abbondare di elementi riusciti e, cosa non da poco, idee innovative presenti in *MDK 2*, un solo e unico difetto arriva ad abbassarne i "propositi" di scalata al successo: la difficoltà. Se fate parte di quella schiera di giocatori annoiati dal salvataggio tout court dei giochi moderni, da titoli che si finiscono in mezz'ora e così via, potete pure interrompere qui la lettura e precipitarvi nel vostro negozio di fiducia portafogli alla mano, poiché *MDK 2* può davvero rappresentare, per voi, la manna dal cielo. Se, invece, appartenete alla categoria del tipico giocatore medio, dovete sin d'ora tenere conto dell'incredibile settaggio della difficoltà presente nella produzione BioWare. Non si tratta solo di difficoltà generale, ma di frustrazione presente in quasi tutte le situazioni di gioco, in parte causata dai controlli (su cui tornerò in seguito), ma generata soprattutto dalla natura estremamente lineare e "criptica" del gioco. Un esempio chiarificatore arriva dal mostro finale del primo livello, che risulta impossibile (sì, impossibile) da abbattere finché non si scopre il metodo con cui evitare i suoi pericolosissimi colpi.

Questa situazione porta a subire almeno una ventina di umiliazioni da parte della bestiaccia in questione, per poi riuscire (sempre che si sia dotati della pazienza necessaria) ad abbatterla qualora si scopra il suo punto debole. Se, all'apparenza, può trattarsi di un problema di poco conto, in realtà le cose sono più serie di quanto sembri, visto che l'esempio è tratto dal primo livello... provate a pensare a cosa vi attende in quelli successivi! La macchinosità dei controlli è un'altra "magagna" di *MDK 2*: troppi comandi, tutti slegati tra di loro e tutti indispensabili a procedere nel gioco. Per muoversi in diagonale è necessario premere due tasti, così come due tasti sono necessari a puntare in modo decente l'arma di Kurt nella modalità cecchino. Se consideriamo anche i controlli per la gestione degli oggetti del Dr.Hawkins e per le armi di Max, abbiamo sotto gli occhi una serie di comandi degna di un simulatore di volo. Per fortuna, è possibile aggirare questo problema mappando alcune funzioni sul mouse (vista, salto, sparo) o giocando con un joypad particolarmente dotato di tasti, periferica che si rivela in fin dei conti la migliore soluzione effettiva, vista anche la natura "consolara" del gioco (la prima versione è uscita un paio di mesi fa su Dreamcast).

Una nota di merito conclusiva per la realizzazione del comparto audio, già sfiorata marginalmente, che merita una menzione d'onore per quanto riesca a fornire atmosfera e coinvolgimento.

Pezzi techno, pop e classici, che normalmente non riusciremmo neanche a concepire all'interno dello stesso titolo, in *MDK 2* vengono amalgamati sapientemente, riuscendo a trasmettere quella sensazione di immersività tipica delle produzioni di più alto profilo. Musica e grafica appaiono finalmente legati dalle stesse origini e ugualmente importanti nell'economia del gioco (la colonna sonora è una delle cose migliori nella realizzazione tecnica), segno dell'immenso lavoro che è stato svolto nel progettarne ogni singola parte.

Alessandro Martini

Eccomi in azione mentre sfoggio il mio celebre strafe circolare!

PC COMMENTO

Superare David Perry non era compito facile per nessuno e non desta stupore la soddisfazione dello stesso Perry nel complimentarsi, durante una recente intervista, con la BioWare per il lavoro svolto su *MDK 2*. Questa sola notizia potrebbe già darvi una vaga idea della qualità del gioco Interplay, che traspare sia dalla sua realizzazione tecnica che, cosa più importante, dalle innovazioni apportate al concept originale. Un titolo da avere nella propria collezione, un obbligo se amate gli action game (ma i generi toccati da *MDK 2* sono praticamente tre) e un esame passato alla grande dal gruppo di Greg Zeschuk, che ha dimostrato come i giochi di ruolo siano solo una delle competenze del suo poliedrico team.

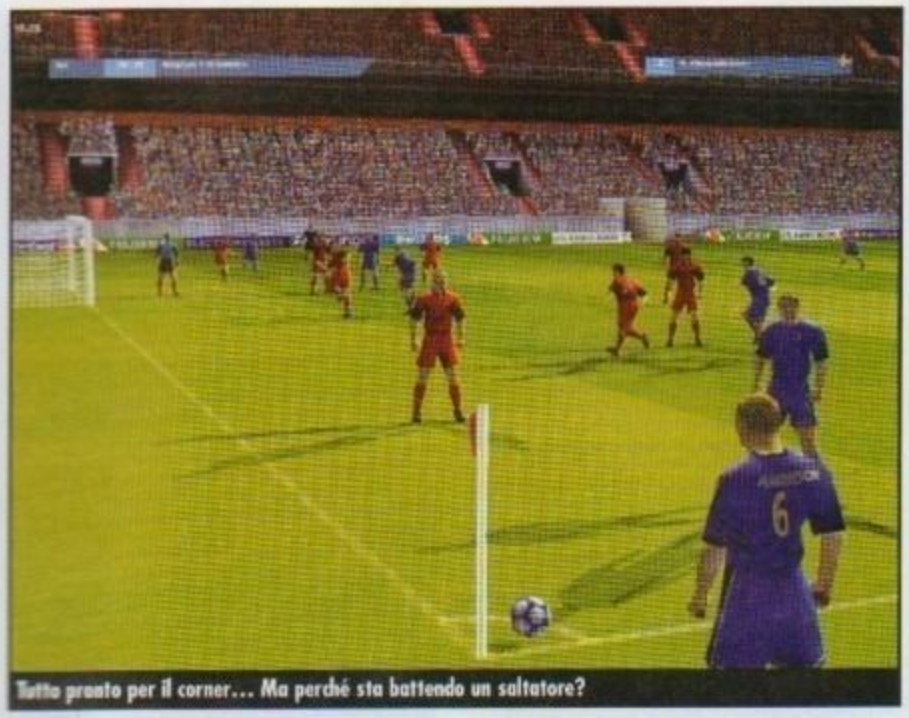
90

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

EURO 2000

L'appuntamento calcistico con gli Europei è arrivato e con esso la sua controparte digitale targata EA Sports


Tutto pronto per il corner... Ma perché sta battendo un saltatore?

INFO
Genere: Simulazione Sportiva
Casa: Electronic Arts
Sviluppatore: EA Sports
Distributore: C.T.O. - Tel. 051-6167711
Prezzo: L. 99.000

SISTEMA CONSIGLIATO
Sistema operativo: Windows 95/98
Processore: Pentium 300 MHz
RAM: 64 MB
Grafica: Direct 3D
CD-ROM: 16X
Spazio su HD: 350MB

Passaggi stretti. Triangolo chiuso. Mi allungo in fascia all'altezza di centrocampo. Adesso rimetto in mezzo, dove c'è l'uomo libero. Ottimo! Appoggia di testa in avanti e... ODDIO! Pelè! E' lui! Acrobazia a mezz'aria, e missile in mezza rovesciata che percorre l'intero campo prima di venire raccolto da un incredulo portiere. Chi sarà questo nuovo vate del calcio mondiale, dotato di una tecnica tanto sopraffina? Aspetta, leggo il nome sulla maglietta. Dino Baggio?
"Scusi signorina credo che la copia che sto provando sia fallata...". Al di là dell'obbligatoria, e ironica introduzione, credo che ben poco ci sia da eccepire nell'azione descritta poco sopra. Si tratta, come gli appassionati ben sapranno, di movimenti assolutamente tipici nei titoli calcistici della EA, e il nuovo *Euro 2000* non rappresenta certo un'illustre eccezione. Immagino che il voto in fondo a queste righe abbia già colpito gli sguardi dei più, quindi vediamo di giustificarlo in maniera esauriente.

NIENTE NUOVE, BUONE NUOVE?

Il primo peccato mortale di *Euro 2000* è l'assoluta mancanza d'innovazione. In realtà il problema affligge generalmente l'intera serie *FIFA*, da due anni ormai del tutto priva di migliorie significative nella struttura di gioco e nell'intelligenza artificiale. Purtroppo, però, il problema è ancora più drammaticamente evidente in un titolo come *Euro 2000* che ricalca, senza alcuna modifica significativa, quello stesso *FIFA 2000* da pochi mesi or sono. Si dice, solitamente, che la bontà dei giochi della EA stia nell'impostazione arcade e nell'immediatezza di utilizzo, che consente anche ai neofiti di prodursi immediatamente in azioni di gioco pregevoli e in gol spettacolari. Questo è certamente vero, ma non toglie che dietro all'impostazione di gioco si nascondano problemi e difetti consistenti che da troppo tempo attendono correzione. Non dico che non sia esaltante osservare un gol in rovesciata dai trenta metri, ma passato il fervore iniziale, i nodi cominciano a venire al pettine, e, alla lunga, l'irrealismo palese che permea il gioco, sia a livello di marcature assurdamente asfissianti, sia di prodezze tecniche inimmaginabili, finirà col risultare sgradito ai più. In ogni caso, anche per chi apprezza in maniera sfegatata l'impostazione arcade, non mancano difetti che minano alla base la bontà del titolo. Innanzitutto la gestione dei tiri, assolutamente casuale, non permette alcun controllo sul comportamento del pallone in seguito alla pressione del fatidico tasto. Il che è un vero peccato, dato che il campione di turno sceglie in maniera assolutamente arbitraria il piede da usare (da notare che spesso sceglie anche maluccio...), e lascia al giocatore il piacere e lo stupore di scoprire la soluzione scelta. Confortante, almeno, che il mondo sia diventato composto unicamente da ambidestri, e che sia possibile apprezzare anche le qualità del piede sinistro di noti ciabattoni da centro area.

INCONGRUENZE

Proseguendo la nostra carrellata vale la pena di citare anche l'ottimo comportamento dei giocatori nel ricoprire ruoli fuori-zona. Il buon Roberto Baggio, noto uomo dal tackle facile, non ha faticato ad annullare uno Zidane a livello Pro, sottraendogli la palla praticamente a ogni contrasto. Non male, da parte di un giocatore le cui doti difensive vengono apprezzate solo dai programmatori della EA e, forse, da Marcello Lippi...
Anche osservare le posizioni degli uomini in campo è poco gratificante, dato che i movimenti tipici del modulo tattico scelto non vengono praticamente mai eseguiti. Giocando a *Euro 2000* per molte ore di fila, ho segnato una marea di gol che farebbero gridare al miracolo il Mosca di turno, in compenso le situazioni nelle quali

Stacco imperioso sotto gli occhi dell'arbitro.

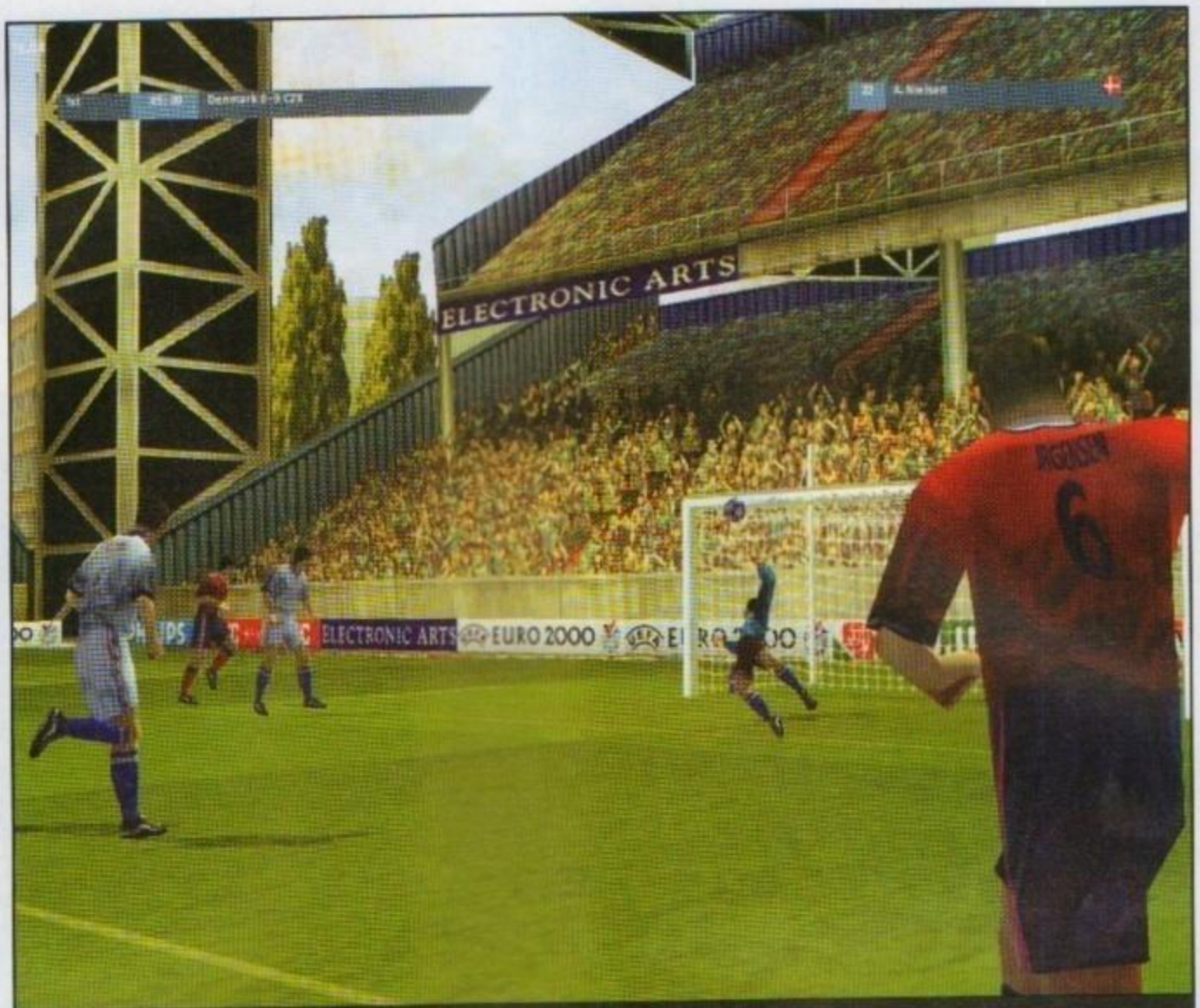
Il campione...

...e il colpo di ciabatta.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Notare le ombre, prego...



Sì, proprio quella ragnatela là. E quello il punto da mirare...

ho potuto apprezzare delle disposizioni tattiche e degli spostamenti in campo tipici del calcio reale si contano sulle dita di una mano. In *Euro 2000* non ha nessun senso pensare di allargare in fascia di prima, perché l'anticipo è una certezza matematica.
L'unica cosa che si può fare è saltare l'uomo a centrocampo, aspettare il secondo difensore e poi procedere nel passaggio all'ala. Peccato che non si giochi così a calcio. Peccato che i "veneziani" che saltano mezza squadra all'altezza del cerchio di centrocampo siano l'eccezione, e non la regola. Peccato che esistano delle mattonelle di un metro quadrato all'interno delle quali è possibile segnare da fuori e che nel resto del campo non si riesca a sorprendere nemmeno il portiere di Città del Vaticano.
Peccato che i portieri osservino attoniti il pallone che rimbalza a due metri da loro, nell'area piccola, lasciando all'attaccante la possibilità di impadronirsene indisturbato e di incastonare con indifferenza subito dopo.
Peccato che il computer sia scandaloso a tutti i livelli di difficoltà, e che sia ridicolamente facile batterlo, una volta capito che la tattica migliore è quella di applicare sempre il medesimo schema.
Peccato che la normale azione d'attacco, piuttosto che uno scambio di prima, preveda la continua pressione del tasto acrobazia, e che i difensori, arcigni al massimo quando si corre in maniera normale, si facciano bere con preoccupante regolarità appena il fenomeno di turno comincia ad avvoltolarsi su se stesso.
Peccato, davvero, che sia sufficiente vendere poche centinaia di migliaia di copie per sentirsi in diritto di propinare al pubblico sempre la solita minestra riscaldata, dimenticandosi del significato delle parole originalità e innovazione.

DUNQUE?

Arrivati a questo punto che dire di più? E' molto facile interpretare malamente il numero che campeggia in fondo a questa recensione. Ma lo stesso non sta a significare che *Euro 2000* sia un gioco pessimo, o che non riesca a reggere il paragone con prodotti dalle caratteristiche ben diverse. Il voto tiene parzialmente conto di alcuni fattori negativi, vale a dire la carenza di innovazione, e l'assoluta mancanza di buona volontà nel correggere almeno i bachi più "marchiani" dell'intelligenza artificiale, ma da molta più rilevanza ai difetti che fanno parte del gioco anche in considerazione dell'impostazione arcade. Chiunque già possieda *FIFA 2000* non ha nessuno stimolo, a parte, forse, l'eccessivo peso del portafoglio, per accaparrarsi una produzione nata come "stand-alone" e valutabile alla stregua di un espansione scadente del vecchio titolo.
Chi, invece, vuole sapere se *Euro 2000* è interessante, al di là dal suo essere innovativo o meno, può leggere in quelle due cifre quanto vale, a mio parere, un prodotto che, vista e considerata l'importanza dell'editore e degli sviluppatori, meriterebbe di essere molto più curato, se non altro per rispetto dei numerosi clienti.
E' tutto. (Un grazie particolare a Francesco Gaziano per l'indispensabile aiuto nella stesura della recensione).

Mauro Buti

PC Z COMMENTO

***Euro2000* è un brutto gioco? No, non lo è, ma questo non significa nemmeno che sia bello. Al di là di animazioni fluide e ben curate, di un sonoro gradevole e di una telecronaca tutto sommato accettabile resta che l'impostazione del titolo presenta ancora gli stessi difetti che da anni caratterizzano la serie. Ed è davvero deludente che un titolo blasonato non riesca a brillare nemmeno in un settore storicamente privo di concorrenza di "spessore". Certo, si tratta di un prodotto immediato e giocabile (caratteristica questa, che ne ha da sempre decretato la fortuna).**
Ma ciò non toglie che dietro a una facciata amichevole per l'utente alle prime armi si nasconda un gioco destinato a venire facilmente, e rapidamente, a noia (specie se giocato da soli). Spiace dirlo, ma proprio non ci siamo. Si può, e si deve, fare molto di più.

66

Fantastico! Ventidue ragazzoni in calzoncini e un becchino...

Questa visuale fa molto televisione...

Christian pensaci tu a questi europei, ti prego...

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SOULBRINGER

Un action RPG in terza persona senza infamia e senza lode per salvare Rathenna da sei demoni malvagi!

INFO

Genere: Action RPG
Casa: Infogrames
Sviluppatore: Gremlin
Distributore: CD Verte – Tel. 0331-226900
Prezzo: L. 89.000

SISTEMA CONSIGLIATO

Sistema operativo: Windows 98
Processore: P2 400 o equivalente
RAM: 128 MB
Grafica: Scheda 3D con 16MB di RAM
CD-ROM: 12X
Spazio su HD: 400 MB

Le architetture del villaggio di Madrigal ci hanno soddisfatto.

Cari lettori, io non ho la più pallida idea di quali siano i vostri gusti in fatto di veste grafica, e ciò che leggerete nella prima parte di questa recensione non è altro che la mia opinione su questo videogioco della Infogrames, sviluppato dal team Gremlin (quelli di *Realm of Haunting*) che vede luce dopo moltissimi rimaneggiamenti. Già in occasione del numero di aprile di PC ZETA avevamo avuto modo di testare una versione preview di *Soulbringer*, ma ci eravamo riservati di giudicare il codice definitivo per non arrivare a conclusioni affrettate.

Ebbene, purtroppo dobbiamo dirvi che, per quanto riguarda la grafica, *Soulbringer* ci ha lasciato qualche dubbio: e questo plurale non è un vezzoso pluralia maiestatis, ma è il risultato dell'opinione di tre redattori di PC ZETA che assieme hanno avuto l'occasione di visionare i primi attimi salienti del gioco. E' inutile dire che, in un'epoca in cui l'hardware permetterebbe meraviglie, la media dei videogiochi per PC offre una grafica 3D deludente e *Soulbringer* conferma quanto appena detto.

Ovviamente non sarebbe carino stroncare un gioco solo perchè riteniamo che l'impatto visivo e soprattutto il motore grafico non rendano apprezzabile in pieno il prodotto, ma provvederemo a indicarvi come nostro solito, tutti i pregi e i difetti di questo RPG che, se avete spiato il voto finale, si assesta su un punteggio non eclatante.

DELENDUM EST?

Fin dall' inizio rimaniamo perplessi nel vedere l'eccessiva compressione con cui il brevissimo filmato introduttivo è stato sbattuto dentro il primo dei due CD che compongono il kit di gioco, e le animazioni iniziali che lo seguono ci lasciano ancor più senza parole perché alcuni elementi ci colpiscono negativamente: innanzitutto il cielo è inesistente. Quel nero di sfondo che vedete negli screenshot è il cielo di Rathenna, un cielo dove non rischiamo di venire accecati dalla luce del sole (più tardi scopriremo che il paese è invaso dalle tenebre, e quindi non ci resta che prendere atto che le tenebre sono proprio rese male). Da questo non-cielo fiocca tanta neve bianca che si adagia sul terreno. Senza pregiudizi, procediamo e ci accorgiamo che il pontile su cui abbiamo appena posato i nostri piedi non ha spessore. Dubbiosi, ci guardiamo attorno e testiamo il sistema di movimento del nostro personaggio principale, il quale corre fluidamente verso la direzione che indichiamo col puntatore del mouse. Il paesaggio attorno a noi è parecchio brullo e affascinante: una cascina in legno, qualche barile, delle casse abbandonate, alberi spogli e arbre magique (si si... mi riferisco a pini con un'architettura simile a un paio di arbre magique incrociati). Mentre camminiamo lasciamo le nostre impronte sulla neve. Esplorando la zona c'imbattiamo subito in un brigante che tenta di farci la pelle, ma l'istinto ci porta a cliccare sui comandi della colonna di destra che sono palesemente dedicati alle varie mosse d'attacco: la sconfitta del primo nemico è facile e pia-

Il ponte è inesorabilmente un foglio di carta.

Sulla neve lasciamo le nostre tracce.

Nevica nella notte oscura di *Soulbringer*.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

cevole alla vista, poiché le animazioni dei due contendenti sono curate con attenzione. In queste scene di violenza il sangue schizza copioso (esiste, infatti, l'opzione "sangue a fiumi") e si deposita sulla candida neve assieme ai reperti che possiamo trafugare dal corpo del bandito sconfitto (alcuni di essi sono molto piccoli, ma l'interfaccia di gioco li fa brillare in modo da attirare la nostra attenzione su di essi).
Poiché il combattimento ci ha fatto perdere il senso dell'orientamento, cerchiamo di capire dove dobbiamo andare sfruttando le telecamere mobili messe a disposizione dal motore di gioco: tramite tastiera riusciamo a ruotare la nostra visuale di 360 gradi, ma purtroppo non è possibile gestirne gli spostamenti in verticale. Comprendiamo quindi che l'ambiente 3D in cui ci muoviamo non può essere visualizzato sotto tutte le angolature possibili, ma solo ruotando e accettando l'inclinazione proposta dal motore grafico (in tutto 8 punti di visione differenti).
Altro aspetto che non ci ha convinti fin dai primi spostamenti è l'assenza di una linea dell'orizzonte, e quindi in pratica il pathfinding in 3D. A tutto questo si aggiunge l'assenza di una funzione di automapping che rende l'esplorazione della zona non proprio immediata (abbiamo solo a disposizione una mappa statica non troppo dettagliata che comunque non ci indica la nostra reale posizione). Quanto vi ho descritto è il primo impatto che propone *Soulbringer*: un'ambientazione piacevole e decadente realizzata in modo discutibile con qualche elemento azzeccato qua e là.
Nelle piccole animazioni che introducono alcuni dialoghi, notiamo anche che i modelli dei corpi hanno delle proporzioni un po' sballate e i visi non sono particolarmente curati, a differenza dei riquadri che in alto appaiono mostrando un primo piano del personaggio. *Soulbringer* non è molto coinvolgente dal punto di vista grafico: quanto vi ho appena detto è il risultato del gioco eseguito col sistema ideale; se le vostre risorse hardware sono inferiori a quanto richiesto (come indicato in testa di recensione) la qualità grafica calerà vorticosamente. Semmai i punti di forza di *Soulbringer* sono altri...

UCCIDI!

Il povero protagonista è immerso in un mondo ostile e deve farsi strada a colpi d'arma: il sistema di combattimento in tempo reale e di incantesimi scelto per *Soulbringer* risolleva un po' le sorti.
Innanzitutto le animazioni dei personaggi in fase di combattimento sono varie e ben curate e l'interfaccia è di rapido apprendimento: in pratica abbiamo la possibilità di impostare delle macro contenenti al massimo 15 azioni e lanciarci all'attacco con una tattica predeterminata e lasciare il personaggio battersi senza che ci vengano i crampi per gli eccessivi clic sul mouse (ovviamente se decidiamo di spostarci o di effettuare un'altra azione, l'esecuzione della combo viene interrotta).
Il sistema magico, invece, è gestito dagli spellbook e dal Seculorum cui avevamo accennato anche in fase di anteprima: il Seculorum è l'indicatore degli elementi primordiali Terra Acqua Aria Fuoco e Spirito, e in sostanza rappresenta il nostro potenziale magico che si svilupperà differentemente a seconda delle nostre predilezioni in fatto di incantesimi.
La storia è forse l'elemento più interessante di *Soulbringer* che può far soprassedere sulla grafica poco esaltante: nonstante l'impostazione arcade dei combattimenti, non dovremo solo andare a destra e a manca a seminare morte tra le truppe del Male, ma avremo anche il nostro bel da fare nel compiere le numerose quest e sottoquest che ci vengono offerte e che verranno diligentemente trascritte in modo automatico nel diario.
L'ambientazione è originale, creata ad hoc, e inserita in una cronologia a sé stante: centinaia di anni fa il mondo di Rathenna è stato invaso con violenza da sei demoni che, pure essendo stati rinchiusi nel Pozzo delle Anime dal potente mago Harbinger, continuano a impervesare nel mondo che visiteremo. Il nostro compito sarà quello di seguire il cammino di Harbinger per dare il colpo di grazia ai demoni, scacciare le tenebre per riportare la vita in territori ormai abbandonati.

Elena Avesani

All'interno dell'area, l'intelligenza artificiale dei nemici è molto buona (infatti ci inseguono nostante la nostra vile fuga).

Dopo aver scelto il bandito da attaccare conviene attivare immediatamente la combo.

Schermata di compravendita di una mela un po' troppo spigolosa.

PC Z COMMENTO

Soulbringer ha delle pretese hardware abbastanza alte, e vi consiglio caldamente di rispettare il sistema consigliato pena altrimenti una grossa perdita di qualità in un gioco che, anche al massimo dettaglio, non offre altro che un'ambientazione graziosa. Dobbiamo, infatti, convenire che l'aspetto grafico e il motore di gioco non sono esaltanti.
Diversa invece è la nostra opinione sull'interfaccia che è immediata, facilmente gestibile e coinvolgente. Il gioco lo consigliamo soprattutto agli appassionati del genere che al momento hanno concluso tutti i videogiochi a loro disposizione, ed in particolare a chi è disposto a soprassedere su certe povertà grafiche. Se gli elementi negativi che vi ho descritto nella recensione non vi colpiscono, _Soulbringer_ sarà un buon passatempo perché, oltre a fornire combattimenti divertenti, offre anche numerosi elementi avventurosi. Il gioco è completamente localizzato in italiano sia nei testi che nei dialoghi.

71

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SAMMY SOSA HIGH HEAT BASEBALL 2001

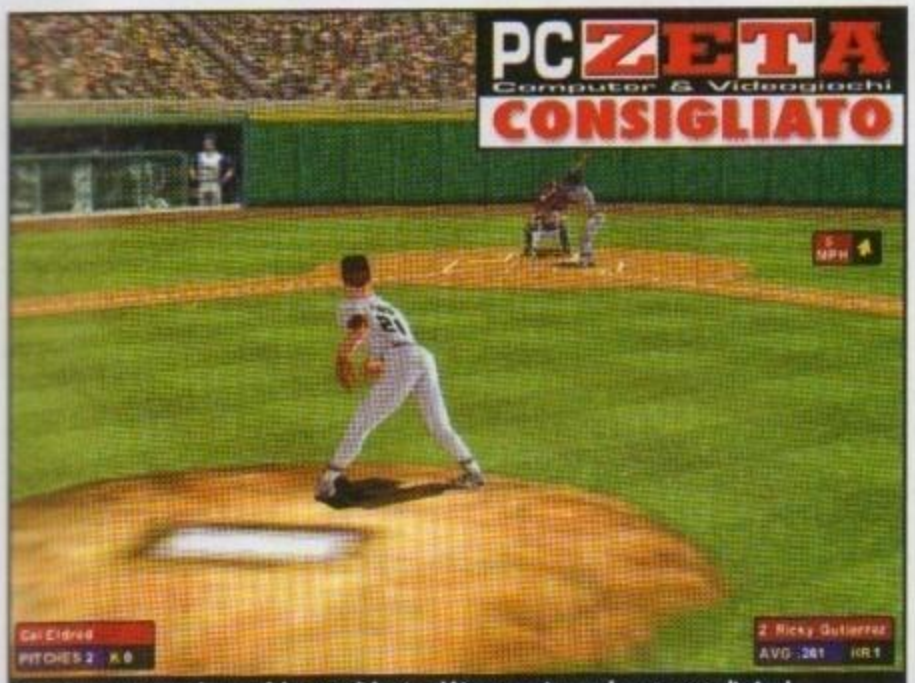
Se volete giocare con il passatempo preferito dagli americani, allora il gioco giusto è senza dubbio la nuova simulazione creata dalla 3DO

INFO
Genere: Sportivo
Casa: 3DO
Sviluppatore: Team.366
Distributore: Importazione parallela
Prezzo: L. 99.000

SISTEMA CONSIGLIATO
Sistema operativo: Windows 95/98
Processore: Pentium II 400 MHz
RAM: 64 MB
Grafica: Direct 3D
CD-ROM: 8X
Spazio su HD: 400MB

Finalmente è arrivata anche nel nostro paese la più bella simulazione di baseball del pianeta, tramite importazione parallela: infatti, questo gioco della 3DO non viene distribuito ufficialmente come accade solitamente per tutti gli altri prodotti creati dalla casa di Trip Hawkins. Quindi se l'acquistate, sappiate che il manuale e la guida realizzata dallo stesso mentore, nonché CEO della società (il mitico Trip…), contenuti sono in perfetto slang di chiara matrice yankee. *Sammy Sosa High Baseball 2001* si può annoverare tranquillamente nell'olimpo delle migliori produzioni sportive per PC e non, di tutti i tempi: ci troviamo di fronte a un gioco che fa della sua straordinaria giocabilità il suo cavallo di battaglia.
La caratura di questa simulazione è di levatura assoluta, annoverabile a titoli leggendari quali la serie NHL o NBA della EA Sports (anche qui la mano di Trip è ancora evidente…). Insomma, questo personaggio che lanciò i giochi sportivi (è lui il programmatore del leggendario *Larry Bird and Julius Erwing One on One* per Commodore 64) quand'era alla EA, è tornato prepotentemente alla ribalta nelle ultime tre stagioni con la serie *High Heat Baseball* che nel giro di tre anni si è aggiudicata la palma di migliore simulazione sportiva del passatempo preferito dagli americani.

Faremo un bount di sacrificio?



Ecco una nuova inquadratura dal monte di lancio: abbiamo servito una legnata centralissima!

CHI E' SAMMY?

Alla 3DO hanno giocato "pesante" prendendo come testimonial un big del calibro di Sammy Sosa dei Chicago Cubs, l'uomo che fino all'ultimo ha conteso al Mark McGwire lo scorso anno il record degli home run in una sola stagione. In fondo le due passate versioni di *High Heat Baseball* si erano sempre distinte per la buona giocabilità, ma anche per l'elevato numero dei bug che minavano la qualità di questa serie: però i cosiddetti "numeri" c'erano, eccome…
Innanzitutto, il cambiamento più eclatante lo si vede a livello grafico, soprattutto nella definizione dei giocatori, ancora più reali nelle dimensioni e nell'aspetto. I programmatori hanno aggiunto quattro diversi tipi di corporatura e nuove texture appiccicate alle facce poligonali: risultato, complessivamente buono, ma non al livello delle straordinarie animazioni facciale made in EA Sports… Comunque, in ogni gioco sportivo che si rispetti la cosmesi grafica conta relativamente: infatti, la grossa novità è sul monte di lancio, il cuore di ogni simulazione di baseball. L'interfaccia lanciatore/battitore proposta in *Sammy Sosa High Heat Baseball 2001* è semplicemente fantastica: il controllo in battuta o in fase di lancio è stato ulteriormente migliorato e perfezionato rispetto alla versione della passata edizione. Comunque, si potranno disputare partite di esibizioni, stagioni intere di lunghezza diversa, play-off e il classico derby degli home run. E' stata aggiunta una nuova sezione pratica per provare le battute, per cercare magari di prendere quella maledetta palla curva...

Le statistiche di Mike Piazza nella sua carriera nelle major americane.

Un'azione di gioco: attenzione al movimento degli esterni, migliorato ulteriomente.

Uno sguardo alle line-up delle squadre che scenderanno in campo.

SITI DEDICATI

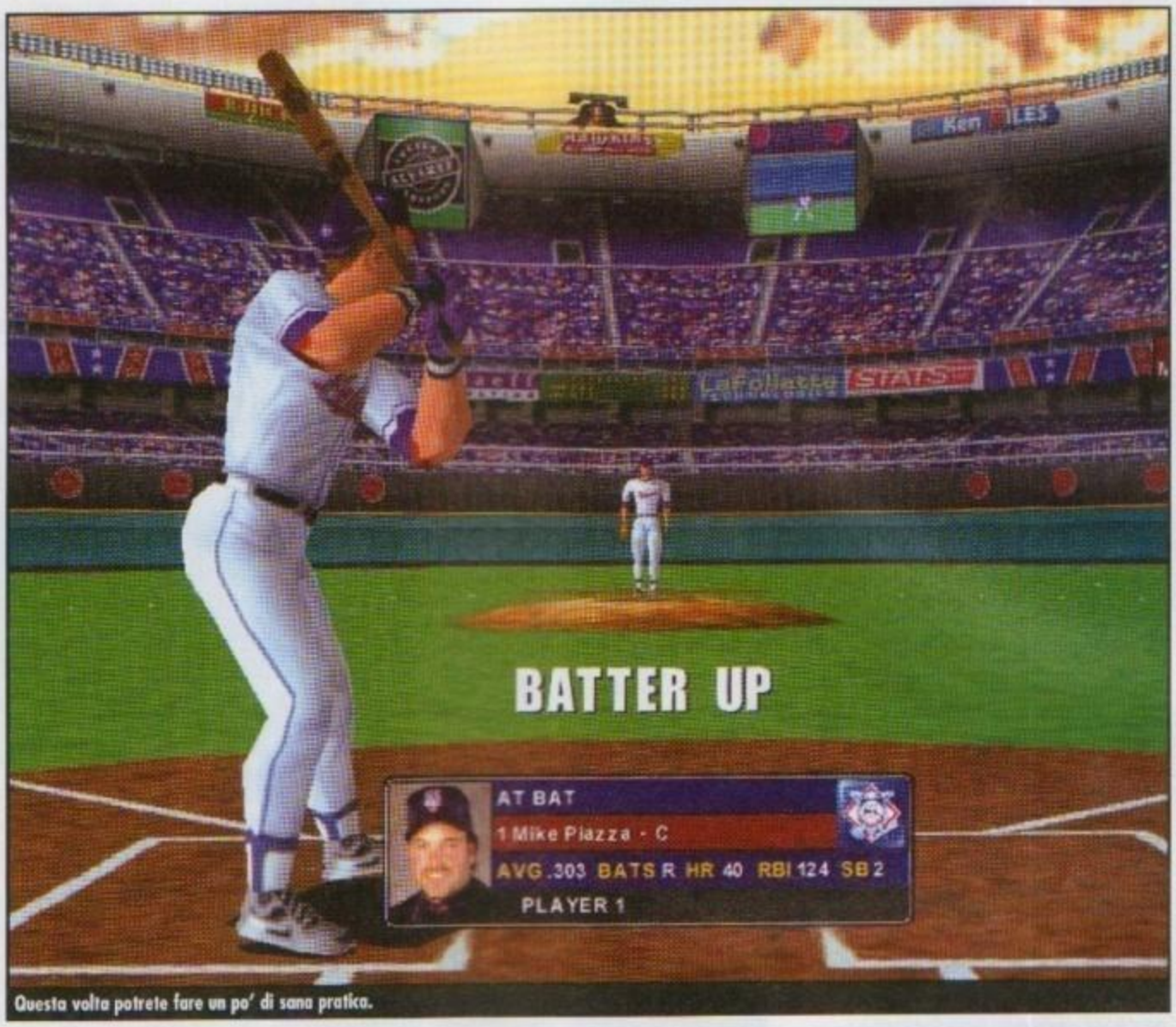
La serie *High Heat Baseball* ha riscosso un notevole successo negli Stati Uniti e di conseguenza troverete moltissimi siti dedicati a essa.
Oltre alla patch 1.1 che vi consigliamo di scaricare (un paio di mega circa), potrete trovare stadi nuovi, nuove divise, nuovi giocatori e magari disputare una stagione con il grande Babe Ruth… Gli indirizzi giusti sono: www.ebeyer.com, highheatcentral.com e wewp.com/ballpark/default.asp. Buona consultazione!

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Statistiche e ancora statistiche: questa simulazione è ricca di dati.

La schermata iniziale del gioco: in perfetto stile Windows!



Questa volta potrete fare un po' di sana pratica.

Nuovo restyle anche per gli stadi che beneficiano di dimensioni più realistiche, ma che mantengono inalterato il loro fascino: i programmatori, poi, si sono superati andando a recuperare anche alcuni campi leggendari che hanno fatto la storia di questo sport nel campionato stelle e strisce.
Sono state migliorate ulteriormente le animazioni dei giocatori (ne sono state inserite circa un centinaio completamente nuove) e i grafici hanno pensato bene di aumentare il numero dei poligoni per ogni ragazzo in campo, perfezionandone la definizione: insomma, giocatori dal fisico imponenente come Mark McGwire si distingueranno nettamente da lanciatori dalla linea longilinea. Abbiamo notato una buona intelligenza artificiale per quanto riguarda i giocatori controllati dalla CPU, capaci di battere una valida in situazioni simili alla realtà e di tenere una buona media anche dal monte di lancio.
Decisamente valido è il reaslimo delle statistiche ed è difficile trovare gente che supera abitualmente la quota dei 50 home run a stagione oppure delle 20 partite vinte nel caso dei lanciatori. Si segnalano poi per la spettacolarità una serie di nuove inquadrature in grado di rendere al meglio l'azione di gioco.
E' stato decisamente migliorato il gioco sulle basi, vero e proprio tallone d'Achille della passata versione: ora dovrete fronteggiare corridori più aggressivi ma capaci al tempo stesso di commettere qualche errore. Quindi, quando siete sul monte di lancio occhio ai segnali del vostro catcher…
Da rimarcare il fatto che è aumentato ancora in modo considerevole il numero delle statistiche dedicate, onnicomprensive di premi per gli MVP stagionali e di molto altro.
Ciascuna squadra ha poi un profilo manager che regola la frequenza nel rubare le basi, nel forzare home run e via dicendo.
Sarà inoltre possibile recuperare il campionato che avete giocato in *High Heat Baseball 2000* anche in questa nuova versione.
È supportato alla grande il gioco online, con partite di play-off o partite di campionato, a patto di avere una connessione veloce e stabile.

Raffaello Rusconi

Una panoramica dal catcher…

TRIP HAWKINS

Se amate i giochi sportivi, se avete nella vostra casa possedete anche un singolo CD della EA Sports, il merito è di quest'uomo che ha fondato e creato il colosso canadese e successivamente ha capito l'importanza di avvalersi di campioni nelle simulazioni sportive. Il suo inizio risale al 1973, anno in cui afferma di aver programmato il suo primo gioco sportivo. Nel 1976 giocò per la prima volta a una fantasy baseball, tre anni prima che questo tipo di gioco fosse lanciato/inventato negli Stati Uniti. Negli anni '80 ha creato il colosso Electronics Arts del quale era il fondatore/padrone/mentore, prodigandosi nello sviluppare e lanciare su scala planetaria i videogiochi sportivi. Il magico Trip fu il primo a utilizzare campioni come Michael Jordan o grandi allenatori come Earl Weaver nello sviluppare giochi sportivi. Poi l'avventura "nefasta" con la console 3DO, il conseguente abbandono dell'EA e la "crescita" della sua stessa compagnia (datata 1998) che con titoli come la serie *Might and Magic*, *Heroes of Might and Magic* e ultimamente con *High Heat Baseball* si è impostata nel mercato americano e non.

PCZ COMMENTO

***Sammy Sosa High Heat Baseball 2001* si conferma, senza ombra di dubbio, come la migliore simulazione sportiva di baseball presente sul mercato grazie a un'eccellente giocabilità, a una grafica migliorata e a una pletora di statistiche/opzioni che accontenteranno anche i fan più esigenti. Pur non essendo bello come *Triple Play 2001* della EA, il titolo della 3DO lo batte a livello simulativo, nonostante una certa impostazione arcade, e a livello gestionale, elevandolo sul gradino più alto delle simulazioni sportive.**
Comunque, qualche piccolo bug è ancora presente, però vi basterà scaricare la patch 1.1 per sistemare soprattutto il problemino con i replay. Se amate il baseball o siete semplicemente alla caccia di un gioco sportivo di ottima fattura, non lasciatevi sfuggire questa produzione 3DO!

91

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

FLYING HEROES

Ho fraggato anche il dirigibile, che pacchia! Ecco uno shooter originale, ma allo stesso tempo molto attento alle tendenze attuali... Fateci un giro, se a *Quake III* siete già troppo forti

INFO
Genere: Sparatutto 3D
Casa: Take 2 Interactive
Sviluppatore: Illusion Softworks / Pterodon
Distributore: Cidiverte - Tel. 0331-226900
Prezzo: L. 89.900

SISTEMA CONSIGLIATO
Sistema operativo: Windows 95/98
Processore: Pentium II 266 MHz
RAM: 64 MB
Grafica: Direct3D compatibile
CD-ROM: 16X
Spazio su HD: 500 MB

Mai, dico mai, cercare di abbattere uno zeppelin dal basso!

Gli appassionati di shooter, quelli di vecchia data, non possono non ricordare il primo, mitico, *Descent*. Non c'erano termini di paragone: era qualcosa di veramente fuori dagli schemi. I seguiti, poi i cloni, si sono succeduti negli anni, e nel frattempo il genere evolveva in qualcosa di completamente nuovo, che oggi chiamiamo abitualmente "deathmatch". Non farò adesso una cronistoria degli shooter multiplayer, ma è ormai un dato di fatto che è questa la modalità più in voga, e dubito che basti la tanto declamata modalità single player di *Daikatana* a imporre un cambio di tendenza. In questo senso *Flying Heroes* casca, come si suol dire, a fagiolo. Per descriverlo basta che immaginiate una specie di *Quake*, ma a bordo di assurdi velivoli dalle fogge inusitate.
Si va dai draghi alle anatre, dalle botti di legno alle teiere dipinte (!!!). L'iniziale riferimento a *Descent* è adesso facilmente comprensibile: come nel capolavoro della Interplay dovremmo volare oltre che sparare, e volare con una certa maestria, per di più. Per fortuna non è stato implementato il volo rovesciato: scongiurati, insomma, i conati di vomito e i giramenti di testa...
Lo stile che permea questo lavoro dei semi-sconosiuti Pterodon (mai nome fu più appropriato) è decisamente una sorta di "steam punk", rivisitato e stravolto da certe buffe trovate (come le teiere volanti, per l'appunto), ma comunque abbastanza coerente, e piacevolmente diverso dall'ormai trito e ritrito gotico futuristico di *Quake* (evidentemente i programmatori preferiscono *Unreal*...). Dalla presentazione, discretamente realizzata, emerge sin da subito l'originalità di *Flying Heroes*: in un anfiteatro romano un dirigibile, una teiera e tre grossi volatili se le danno di santa ragione, sparandosi addosso e inseguendosi per l'arena.

Un po' sgranato ma molto, molto suggestivo.

Ebbene sì, sto fraggando una teiera...

VOLA, LUCERTOLA BIANCA, VOLA!

Il primo menù che appare, dopo aver fatto partire il gioco, ci chiede educatamente la risoluzione a cui vogliamo giocare e da anche un punteggio al nostro PC, per decidere quale dettaglio grafico impostare. Tra l'altro, sembra che supporti il Trasform&Lightning di chispet video come il GeForce di nVidia o il Savage 2000 di S3. Da qui decidiamo anche se giocare in singolo o in multiplayer. Nella modalità per singolo giocatore troviamo altre due sezioni: "Carrier" e "Single Match". Se vogliamo sbloccare tutte le arene da giocare nella seconda opzione, dobbiamo finire le varie leghe che costituiscono la prima. Fin qui, tutto bene, ma anche poche novità. Il brutto della modalità Carrier è che per finire una lega bisogna affrontare un gran numero si scontri e missioni intermedie, da giocarsi in un numero abbastanza povero di scenari, che si ripetono quindi abbastanza di frequente. Per finire *Quake III*, per lo meno, si cambiava sempre arena... La stupidità di certe missioni, poi, è assolutamente incomprensibile, visto che c'è anche un apposito tutorial per allenarsi. La ripetitività non aiuta il divertimento, insomma, ma quantomeno ci si impratichisce, visto anche che le leghe più avanzate sono toste da passare, e non poco. Il motore grafico è fatto tutto in casa, e infatti si chiama Ptero-Engine, e sembra gestire abbastanza bene scenari anche vasti senza mostrare il fianco a critiche. Avvicinandosi a oggetti e pareti si nota però che la risoluzione delle texture non è delle più elevate. Il colpo d'occhio, nel

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Odio la caccia, ma questo pennuto si è messo tra me e la mia arma!

La teiera, ormai allo stremo, lascia una scia di fumo bianco alle sue spalle

complesso, è comunque ottimo: luci colorate, nebbie, fumi, trasparenze e botti d'artificio. Manca giusto il bump mapping, che forse sulle ruvide pareti rocciose, o sulle squamose zampe dei draghi, avrebbe fatto una figura notevole. Neanche il numero di poligoni con cui sono realizzati i mezzi fa gridare al miracolo, ma va anche detto che è già più di quanto ci aspettassimo.
E poi la grafica non è tutto (tanto per tirar fuori un luogo comune). Andiamo quindi dalle parti del gameplay, e vediamo che succede.

L'ABBATTIMENTO DELLO ZEPPELIN

Abituati, ormai, alla frenesia di *Quake III*, alle prime partite con *FH* sembra che gli scenari siano vuoti. Aspettate di passare alla seconda lega per ritrovarvi in un cielo fin troppo affollato...
I problemi, in questo gioco, risiedono più che altro nell'equilibrio degli scontri, e non solo a causa del numero di partecipanti. Le classi di "velivoli" che possiamo guidare, infatti, differiscono tra loro per potenza, agilità, velocità, resistenza, e sono dotate anche di armi differenti. Il gioco si inizia, quindi, a distaccare dai canoni dello shooter, dove tutti i partecipanti hanno le stesse, identiche, possibilità di vittoria, e si avvicina, per certi versi, a un arcade di guida. Possiamo scegliere di combattere per una delle quattro fazioni in lotta, e per ciascuna di esse dovremo scalare i gradini del successo, guadagnando punti e soldi, e migliorando, con questi ultimi, il nostro mezzo. Ogni velivolo, e ogni arma, ha quattro livelli di upgrade, generalmente molto costosi, e noi stessi possiamo "upgradarci" imparando alcune tecniche di combattimento, sotto forma di magie. Durante gli scontri avremo, quindi, a disposizione le nostre armi con due modalità di fuoco (la seconda è generalmente più potente della prima ma più lenta a ricaricare), le nostre magie e alcune armi da usare "una tantum", come le mine. Le armi, ovviamente, consumano munizioni, mentre le magie consumano "mana".
Le arene saranno quindi disseminate, come al solito, di munizioni (non di armi, quindi, che vanno comprate prima e che restano sempre disponibili), scudi, mana e power up vari (salute, invisibilità, potenziatori, velocizzatori...). Anche l'ambiente, a volte, farà il suo gioco: se tocchiamo per errore una pozza di lava prenderemo fuoco, ma basterà tuffarci in acqua per "spegnerci".
Tra necessarie manovre in volo, uso contemporaneo di armi e magie e caccia a bonus e power up, *Flying Heroes* rischia di risultare un indigesto "pappone" di generi diversi. In realtà, nonostante l'ambizione forse eccessiva, non si può negare agli Pterodon di aver comunque dato alla luce un prodotto interessante. Non privo, ovviamente, di difetti; uno di quelli che balzano più all'attenzione, dopo un po', è che i vari nemici sono fin troppo prevedibili: i dirigibili, ad esempio, hanno la bocca di fuoco posta in basso, sotto la cabina, e tendono a stare sempre più in alto possibile. Per abbatterli basta mettersi sopra e iniziare a spararagli sul pallone aerostatico; anche con l'arma più leggera, dopo una manciata di secondi, l'avremo abbattuto.
I volatili, invece, tendono a fare avanti e indietro, in linea retta; basta mettersi di fronte e sparare, vedrete che non si schioderanno dalla loro traiettoria. Giusto i tappeti volanti sono minuscoli e imprendibili... Ovviamente, andando avanti, tutti i nemici si fanno più furbi, e poi non dobbiamo dimenticare che nel multiplayer gli avversari saranno umani.
Tra i pregi, per concludere, vanno invece: il design delle arene, veramente belle e variopinte, a tratti molto suggestive; il design dei velivoli, che, come già detto, è fantasioso e oltremodo divertente; il sonoro, che sfrutta l'EAX per gli effetti di audio 3D, ed è anche dotato di una specie di colonna sonora dinamica, che fa partire la musica non appena veniamo coinvolti in uno scontro, per poi farla lentamente sfumare.

Sebastiano Pupillo

Ho fraggato il dirigibile, che gioia! Ci ha messo una vita ad andar giù...

Io e il mio rettile pennuto abbiamo fatto piazza pulita.

PCZ COMMENTO

Non è facile definire un gioco come *Flying Heroes*, perché sembra un gioco alla *Quake III*, ma impone anche una certa pratica nella "guida". L'unica modalità di gioco presente, il deathmatch, ne condiziona tra l'altro parecchio il gameplay, decisamente poco vario e incline alla ripetitività. Il mio consiglio, come per tutti i giochi orientati al multiplayer, è di aspettare un po', per vedere se si crea o meno una comunità di giocatori online. Se ciò non dovesse accadere potete sempre giocarlo con i bot: ma è la stessa cosa?

79

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NASCAR 2000

Il campionato delle stock-car è il più seguito e amato negli Stati Uniti: riuscirà a conquistare anche la platea esigente del vecchio continente?

INFO
Genere: Simulazione di guida
Casa: EA Sports
Sviluppatore: Stormfront Studios
Distributore: C.T.O. – Tel. 051-6167711
Prezzo: L.99.900

SISTEMA CONSIGLIATO
Sistema operativo: Windows 95/98
Processore: Pentium II 450 MHz
RAM: 64 MB
Grafica: Direct3D
CD-ROM: 8X
Spazio su HD: 500 MB

I testa a testa sono sempre molto entusiasmanti!

La formula Nascar, come i più appassionati tra voi sapranno, è il campionato a quattro ruote più amato in America ed è quindi inevitabile che le software house di un certo blasone cerchino di azzeccare il titolo che possa far vendere loro centinaia di migliaia di copie. Quest'operazione - per ora - è riuscita solo alle geniali menti del team Papyrus che con la serie *Nascar Racing* ha dominato per diversi anni le classifiche di vendita americane. Per noi europei abituati alla F.1 è impensabile provare un po' di divertimento, nel vedere queste macchine derivate dalla serie sfidarsi su degli ovali... Sull'onda dei trionfi targati Sierra/Papyrus anche l'EA si è gettata a capofitto in questo segmento di mercato cercando di azzeccare il jolly, dopo le "mazzate" beccate con *Andretti Racing* e con l'orribile *Nascar Revolution* dello scorso anno. E sì, perché di clamorosa sconfitta dobbiamo parlare a proposito del progenitore del nuovo *Nascar 2000* che non riusciva a sollevarsi da una generale mediocrità. Questa volta le cose sono andate certamente meglio, visto che alla EA sono riusciti a proporre un prodotto globalmente inferiore a quello della Papyrus (se confrontato con l'ultimo *Nascar Racing 3*), ma con molteplici aspetti degni di nota. Insomma, l'ultima produzione degli Stormfront Studios non può competere quanto a realismo con le produzioni di David Kaemmer, ma si segnala come prodotto ideale per un pubblico alla ricerca di sano divertimento, che non vuole impazzire nel settare la macchina o nel capire come eliminare quel fastidioso sottosterzo. In questa nuova versione dedicata alla formula delle stock car alla Stormfront Studios hanno passato un po' di tempo nel modificare e correggere i numerosi bug che affliggevano la passata versione, facendo tesoro degli errori e orrori compiuti in passato. In *Nascar 2000* avrete a disposizione ben 28 gare su 18 circuiti ufficiali potendo disputare così completamente la Wiston Cup. In pista vi potrete confrontare con 33 piloti ufficiali Nascar e con sette leggende di questa serie: questa volta, potrete correre sin dall'inizio contro "fenomeni" del calibro di Dale Earnhardt, Kyle Petty, Terry Labonte, Geoffrey Bodine eccetera. In *Nascar 2000* potrete inserirli addirittura nel campionato ufficiale e disputare una stagione alla grande!

Gli avversari sono molto coriacei e difficilmente mollano...

Nel garage di fiducia potrete settare la macchina come più vi aggrada.

NON MI PIACCIONO GLI OVALI

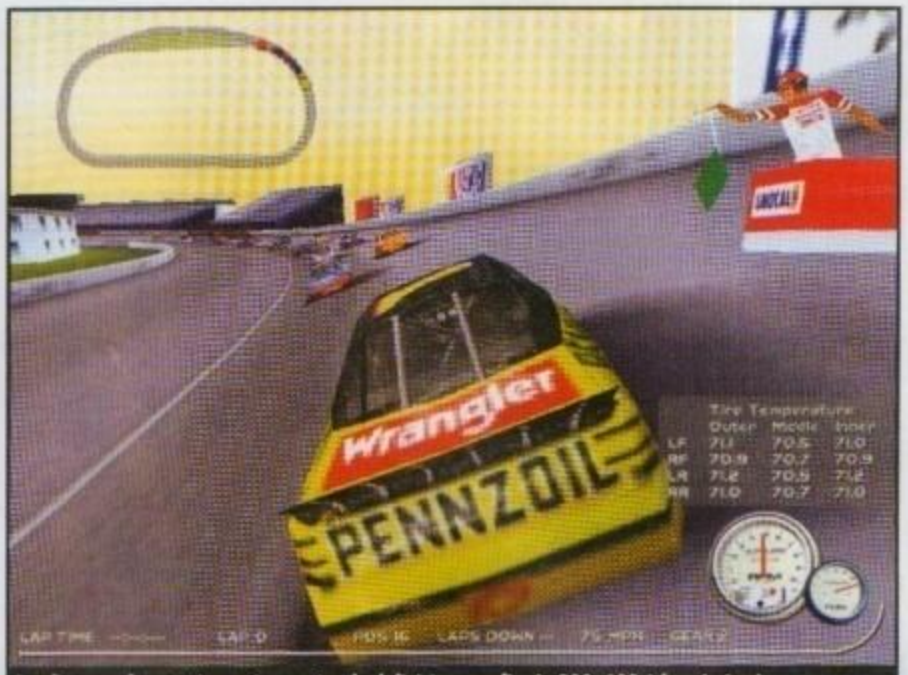
I circuiti inseriti comprendono ovali normali e ultraveloci, piste corte e stradali in aggiunta a cinque circuiti completamente inventati. Oltre che a livello grafico, il lavoro di "sgrasso" del team di sviluppo è stato indirizzato al miglioramento dell'intelligenza artificiale, uno dei punti dolenti della passata versione. Anzi si può tranquillamente affermare che i piloti in *Nascar 2000* riproducano quasi fedelmente i comportamenti delle controparti reali. Se vi troverete di fronte a un pilota del calibro di Jeff Gordon (soprannominato The Intimidator) occhio a quando chiude la porta la in faccia... Infatti, il "furbone" pur di superarvi ricorre ai più subdoli trucchi e a delle sane toccatine... noi vi abbiamo avvisati... L'intelligenza artificiale è complessivamente progredita in modo significativo, anche se per ottenere una sfida veramente "high" dovrete settare l'abilità dei piloti al massimo (110%). Comunque, avrete a disposizione una finestra nella quale potrete settare a vostro piacimento i cavalli del motore, il

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Dale Earnhardt è una delle leggende di questo sport: attualmente a tenere alto l'onore della famiglia ci pensa il figlio, Dale Earnhardt Jr.!

Le visuali inserite sono molteplici: personalmente, oltre a quella dall'interno prediligo quelle da lontano.



Bandiera verde e tutti pronti a partire: la definizione grafica in 800x600 è buonissima!

bilanciamento della vettura, la sensibilità dello sterzo alla velocità e molto altro. Il modello fisico implementato dai programmatori concede molto ai giocatori, nel senso che perdona molti errori nella guida: in poche parole, proverete l'esatto contrario di quello che succede abitualmente con l'engine di *Nascar Racing 3*. Naturalmente prima di scendere in pista potrete decidere di disputare una gara veloce, provare l'ebbrezza di un weekend di gare, impegnarvi allo spasmo nel gareggiare per tutto il campionato oppure sfidarvi con un gruppo di amici grazie alla solida modalità multiplayer. Comunque, tra le modalità implementate si segnala "la gara contro il re" nella quale potrete sfidare, uno contro uno, una delle leggende di questo sport. Le opzioni per la gestione della macchina nel vostro garage contemplano diverse possibilità e vi dovrete ingegnare per capire bilanciare adeguatamente la vettura, cercando di tarare al meglio la pressione delle gomme, le sospensioni, trovando la distribuzione ideale dei pesi, i rapporti delle marce, l'angolazione degli alettoni, il numero dei galloni di carburante, la rigidità dello sterzo e molto altro. Tra le opzioni disponibili ci sono quelle relative al campionato Nascar che vi permetteranno di attivare o disattivare bandiere gialle o nere, errori ai box, il controllo da parte del computer nella fase di rifornimento e nei giri di rallentamento per le bandiere.

LA CBS SPORTS PRESENTA...

Graficamente *Nascar 2000* ha fatto un passo in avanti, mettendo in luce un buon frame rate su macchine di media potenza, al contrario del "lumacone" *F1 2000* grazie al quale il sottoscritto è finito nell'inferno dei recensori maledetti... Questa volta, invece, il motore grafico "veleggia" senza grossi problemi, a patto disabilitare gli specchietti... per la serie i team di sviluppo della EA lavorano con computer modesti... Provato inizialmente in 800x600 su un K6 III 400 MHz dotato di 128 MB di RAM e di una Voodoo3, *Nascar 2000* si è dimostrato godibile senza grossi problemi di scatti o di macchine in pista (magari fosse così *F1 2000*...). Successivamente gustato su un Athlon 700 MHz con la stessa configurazione alla risoluzione 1024x768 con tutti i dettagli al massimo *Nascar 2000* non era malaccio...Comunque, sembra che il motore grafico sviluppato dagli Stormfront Studios abbia una particolare predilezione per le schede Voodoo... Tralasciando questo "insignificante" dettaglio, preparatevi a godere un gioco dal notevole impatto visivo: vi sarà difficile distinguere una gara computerizza da una trasmessa via satellite! Effettivamente, il dettaglio grafico raggiunto è ottimo ed è uno spettacolo da non perdere. Sul fronte multiplayer si segnala la possibilità di giocare al Nascar Racing Online della EA Sports, dove potrete incontrare un sacco di piloti pronti a sfidarvi, a patto di avere una connessione veloce, cosa non facile sul suolo italico.

Raffaello Rusconi

Il replay implementato offre delle riprese altamente spettacolari.

PC Z COMMENTO

Che strano recensire un gioco dedicato alla formula Nascar sulle pagine di PC Zeta: dopo aver recensito l'ottimo *Nascar Racing 3* della Papyrus un paio di numeri fa, ora mi ritrovo a dover giudicare il solito avversario made in EA Sports. Che dire? Certo, *Nascar 2000* è un gioco discreto più che una raffinata simulazione, ideale per chi si cimenta per la prima volta contro campioni del calibro di Dale Earnhardt o Jeff Gordon: comunque il realismo di *Nascar Racing 3* è di un altro pianeta, però nel caso del titolo della Papyrus siamo alla presenza di una simulazione con i fiocchi, mentre nel caso della EA Sports quello che abbiamo davanti è un giochino, semplice, bello da vedere e discretamente longevo da giocare.

78

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MOTOCROSS MADNESS 2

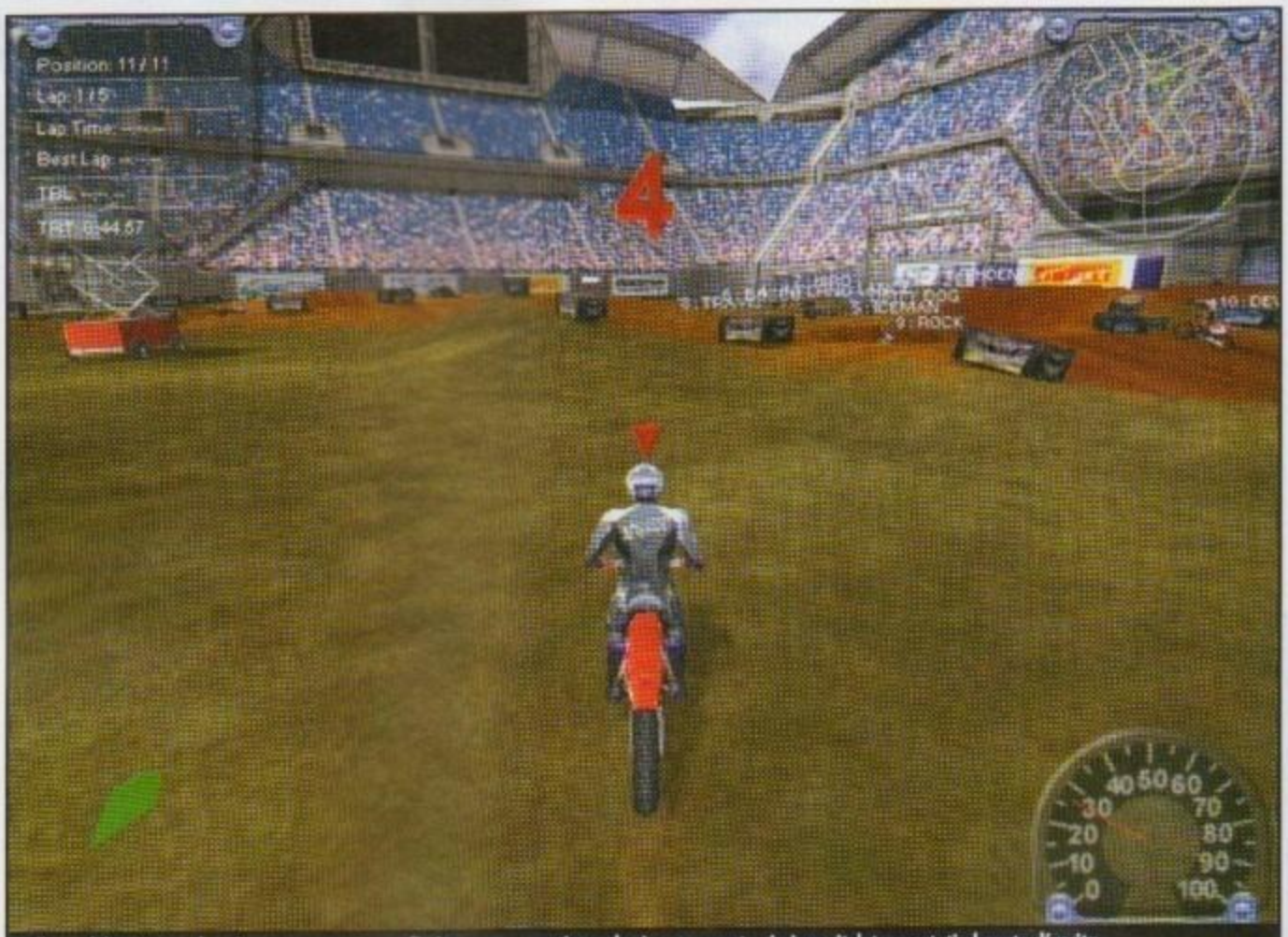
Microsoft ci porta nuovamente a sgasare sullo sterrato...

INFO

Genere: Guida arcade
Sviluppatore: Rainbow Studios
Distributore: Microsoft Italia
Prezzo: L. 99.900

SISTEMA CONSIGLIATO

Sistema operativo: Windows 95/98
Processore: Pentium II 400 MHz
RAM: 128 MB
Grafica: Direct 3D
CD-ROM: 16X
Spazio su HD: 622 MB



Nelle modalità Nationals e Supercross se si esce di pista appare un timer al cui azzeramento si viene riteletrasportati al punto d'uscita.

Il primo *Motocross Madness* è stato un gioco importante sotto più punti di vista. Oltre a essere uno dei primi videogiochi veramente buoni prodotti dalla Microsoft, ha anche fatto tornare di moda i videogame dedicati alle moto da fuoristrada ed è stato il ponte di lancio per il Sidewinder Freestyle Pro, un pad dotato di un sensore di movimento al suo interno, che permette di utilizzarlo come se fosse un manubrio muovendolo su più assi. A dire il vero, in maniera quasi paradossale, nonostante pad e gioco venissero venduti in bundle, in realtà il controller si è rivelato molto più adatto ad altri giochi, come *Superbike* o *Trickstyle*; questo non perché non sia divertente giocare a *Motocross Madness* col Freestyle, ma per lo stupefacente supporto dei protocolli Force Feedback offerto dal gioco che rendeva l'utilizzo di un buon joystick decisamente migliore. Ogni singola asperità del terreno veniva perfettamente riprodotta dal controller e settare al massimo l'intensità degli effetti significava ritrovarsi con un braccio a pezzi al termine della sezione di gioco. Ovviamente la stessa situazione si ripete puntualmente col secondo episodio della serie.

LA FISICA CI FA UN BAFFO.

Motocross Madness 2, esattamente come il predecessore, non può vantare alcuna pretesa simulativa; è un arcade duro e puro, con tutte le conseguenze del caso. Se qualcuno potrebbe forse storcere il naso di fronte alle improbabili evoluzioni che i corridori sono in grado di compiere, va sicuramente detto che l'immediatezza e la giocabilità guadagnano parecchi punti grazie alla semplicità della fisica e del sistema di controllo. Acceleratore, freno e due tasti per eseguire le acrobazie sono tutto ciò che serve al giocatore per buttarsi in pista e gareggiare contro gli avversari. E lo si può fare senza preoccuparsi di troppi fronzoli. A onor del vero va detto che è possibile scegliere fra vari tipi di moto e che si possono regolare alcuni parametri riguardanti l'assetto delle stes-

Nella recensione parlo di bad clipping...

Questo farà male.

Nella modalità Enduro il traffico fa molte vittime.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Una lotta serrata per il primato.

Peccato non si possa mettere sotto il tizio cartello.

se, ma le variazioni sul campo sono veramente minime e siamo ben lontani da quei giochi in cui per battere gli avversari è necessario passare delle ore ai box. In ogni caso per vincere le varie competizioni non è che ci sia da sudare molto in generale: l'intelligenza artificiale degli avversari è veramente piatta e l'unico modo per fronteggiare una sfida decente è renderli pressoché infallibili alzando al massimo il livello di difficoltà. Anche in questo caso, però, la vera sfida consiste solamente nel padroneggiare il sistema di controllo e imparare bene a memoria le varie piste.
D'altra parte le competizioni sono parecchie e molto varie, ma alla lunga potrebbe diventare noioso ritrovarsi a correre sempre e costantemente praticamente da soli. Oltre alle classiche opzioni multiplayer (è supportato il gioco in LAN e nel mare della grande Rete), giunge in aiuto del fattore longevità la possibilità di intraprendere una carriera portando un pilota sconosciuto a vincere le varie competizioni, guadagnare soldi con cui comprare nuove moto e attrezzature (e pagare medici e meccanici) e salire nella graduatoria mondiale. Purtroppo, però, anche a causa dell'estrema lunghezza di alcune competizioni, il problema della scarsa intelligenza artificiale si fa sentire anche qui e non tarda a togliere mordente al tutto.

DALLE ALPI ALLE PIRAMIDI, DAL MANZANARRE AL RENO...

Graficamente il gioco è discreto. C'è parecchia roba su schermo e, in linea generale, si è cercato di ovviare ai fondali spogli che avevano caratterizzato il precedente episodio. Ciononostante, la gran quantità di materiale che si vede non è realizzata proprio ai massimi livelli e, anche a causa di alcune pessime scelte di design, l'effetto generale è poco realistico e immersivo. La resa non è comunque malvagia, ma siamo ben lontani dai livelli di dettaglio offerti da *Superbike* (ma anche *Moto Racer 2* non è che sia molto vicino...). Le ambientazioni sono comunque molto varie e la gran quantità di oggetti presenti in giro per lo schermo influenza anche la giocabilità, visto che se si vogliono tentare tagli e scorciatoie ci si ritrova spesso a combattere con alberi e ostacoli vari, oltre che con le asperità del terreno. Al di la dei problemi di dettaglio, il motore grafico soffre anche di altre imperfezioni, come il bad clipping, sempre presente in caso di collisioni con ostacoli o altri piloti, e la pessima gestione della telecamera (tanto per fare un esempio, in caso di improvvise inversioni di marcia ci lascia per alcuni secondi senza la possibilità di vedere dove ci stiamo dirigendo).
Oltretutto, nonostante non ci si trovi proprio di fronte a un'orgia grafica, ho dovuto abbassare di parecchio il tiro nei menu riguardanti il livello di dettaglio, per ottenere una buona fluidità sul mio fido PII 333 che, con la sua Voodoo 3 2000 e i suoi 192 MB di RAM non sarà certo il massimo disponibile al giorno d'oggi, ma non mi sembra neanche un catorcio da buttare...
Fatte le debite critiche al motore grafico, mi sento in dovere di elogiare invece la realizzazione della colonna sonora. Al di la delle canzoni presenti, degne di un programma di MTV (se poi sia un complimento sta al lettore deciderlo), gli effetti sonori sono riprodotti molto bene e c'è un discreto uso del suono tridimensionale con i rombi delle moto avversarie che, a seconda delle situazioni, arrivano veramente da tutte le parti.

Andrea Maderna

Parlavamo di clipping...
Sono passato attraverso questo "ostacolo".

TORNEI E COMPETIZIONI

Motocross Madness 2 **mette a disposizione ben cinque tipi di competizioni a cui è possibile partecipare singolarmente o all'interno della modalità Pro-Circuit.**

Baja
La classica corsa contro gli avversari.

Stunt Quarry
Fondamentalmente qui si tratta di realizzare le acrobazie più disparate per totalizzare il maggior numero di punti possibile.

Enduro
In questa modalità ci si ritrova a correre su circuiti aperti e privi di limiti ai lati del percorso con l'unico obiettivo di arrivare prima degli avversari senza saltare nessuno dei checkpoint. Caratteristica ulteriore consiste nella presenza di traffico automobilistico che va ad ostacolare il percorso.

Nationals e Supercross
Le canoniche gare di motocross, outdoor le prime e indoor le seconde, piene fino all'orlo di dislivelli nel terreno e caratterizzate da un percorso ben delimitato da seguire e dal quale non si può uscire, pena la perdita di tempo prezioso.

PC Z COMMENTO

Motocross Madness 2 **è una mezza delusione. Le premesse per un ottimo gioco, almeno sulla carta, c'erano tutte, dall'approccio arcade semplice e intuitivo alla gran quantità di circuiti e competizioni.**
Alla prova dei fatti, però, un po' per una realizzazione tecnica non completamente all'altezza e un po' per la monotonia delle situazioni di gioco, i risultati non sono entusiasmanti come mi sarei aspettato.
Attenzione, non si tratta assolutamente di un gioco da scartare a priori, e il voto che trovate in questa pagina è ampiamente meritato.
Però, come il vademecum di PC ZETA insegna, si tratta fondamentalmente di un prodotto per appassionati del genere che manca, purtroppo, dell'incredibile appeal tipico dei due *Motoracer*.

79

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Q3 FORTRESS

E' solo una versione beta, ma ha già riscosso un grandissimo successo: si tratta di *Quake 3 Fortress*, riedizione di *Team Fortress* per l'ultimo capolavoro di id Software

INFO

Genere: Sparatutto 3D
Sviluppatore: Q3F Team
Download: 42 MB da Fileplanet.com

SISTEMA CONSIGLIATO

Sistema operativo: Windows 9x - Linux
Processore: PII o K6-2 400 MHz
RAM: 64 MB
Grafica: OpenGL
CD-ROM: 8X
Spazio su HD: 100 MB

Un Minigunner in tutta la sua imponenza che ha però un'aria da filtrato...

Avrete notato come su PCZ comincino a fioccare recensioni dei più famosi MOD per i migliori sparatutto 3D presenti sulla rete. Non poteva passare inosservato, quindi, questo *Quake 3 Fortress* che, dopo una lunga attesa, arriva finalmente sui PC dei quakers di mezzo mondo. Lo stile adottato da questa modifica è grossomodo paragonabile a quello di *Team Fortress Classic* per *Half-Life*, dotato di una meccanica di gioco che ruba spazio all'azione in favore di una maggiore presenza di strategia. Tuttavia, è bene chiarire fin da subito, *Q3F* non raggiunge i livelli estremi della sua controparte per *Half-Life*, assestandosi piuttosto una spanna sotto ad esso.

GAME MENU

A disposizione, si trovano differenti tipi di gioco che vanno dal classico Capture The Flag (CTF) al rivisto Domination per arrivare poi a una nuova modalità che vede i giocatori impegnati nel piazzare la bandiera della propria squadra in un punto prestabilito della mappa. Oltre a queste tipologie di gioco ne verranno quasi sicuramente implementate delle altre dal momento che, come anche accennato nell'introduzione, *Q3F* è ora in uno stadio di sviluppo BETA (ma nonostante ciò è giocabilissimo e stra-giocato sulla Rete) e nella sua release definitiva troveranno posto molte altre novità per ora sconosciute.

LE ARMI

Molto importante è, nei giochi di questo tipo, l'introduzione di un ampio ventaglio di armi, in modo da poter diversificare profondamente le varie classi che si danno battaglia. *Quake 3 Fortress* da questo punto di vista si comporta più che bene, visto che oltre alla dotazione bellica di default che si trova in *Quake III Arena*, fanno capolino alcuni altri aggeggi davvero niente male: particolare menzione merita il lanciafiamme (a dire il vero già visto in *Q3A*, introdotto con un particolare MOD alcune settimane fa, aveva però l'aspetto esteriore di un semplice PlasmaGun), che è spettacolare pur essendo dotato di un ristretto raggio d'azione, il che lo rende un'arma destinata agli scontri ravvicinati. Comunque, una volta colpito il nemico, questo continuerà a bruciare inesorabilmente, fino a quando troverà una pozza d'acqua nella quale estinguere le fiamme, o un medico della propria squadra che riesca a guarirlo. Ben realizzato anche lo Shotgun a singola canna che pur essendo meno devastante è molto più veloce nella ripetizione dei colpi e, lag permettendo, si rivela un'arma che, se usata in congiunzione con lo strafe, può fare la differenza in uno scontro diretto. C'è poi il Minigun che per potenza è qualcosa di assolutamente spaventoso: paragonabile all'arma vista in azione nel film "The Jackal" il Minigun spara una raffica di proiettili impressionante, in grado di fare stragi se usata in luoghi dall'ampiezza circoscritta. Unici svantaggi sono l'eccessiva lentezza del personaggio che lo utilizza (il Minigunner appunto) e il fatto che per sparare bisogna rimanere assolutamente fermi sul posto, potendo solo ruotare lo sguardo. Spiccano tra gli altri aggeggi devastanti anche le varie granate (che possono essere anche piazzate e fatte esplodere al passaggio dei nemici, in modo da realizzare vere e proprie trappole mortali), il lanciamissili al napalm che pur essendo sensibilmente più lento di quello standard, ha il pregio di appiccare fuoco al nemico in maniera simile al lanciafiamme e infine il fucile da cecchino, dotato di una funzione di zoom (che può essere attivata automaticamente o meno) che aiuta non poco il giocatore nel colpire obiettivi da lunga distanza.

Le insegne delle due squadre avversarie, campeggiano nella "zona di frontiera"

Ecco un Agent con la bandiera nemica che cerca di raggiungere la sua base.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

I nemici potrebbero arrivare da qualsiasi punto e bisogna prestare sempre la massima attenzione.

QUESTIONE DI CLASSE

Si diceva poco sopra che le armi devono riuscire a differenziare le varie classi presenti e le otto fino a ora incluse, hanno ognuna le proprie peculiarità. Si trova il Recon, molto veloce, ma dotato di una potenza di fuoco estremamente ridotta; lo Sniper che fa largo uso del fucile di precisione e ha quindi il compito di appostarsi in luoghi elevati per meglio colpire il nemici; il Soldier, un personaggio ordinario, dotato delle armi standard già viste nei vari *Quake*, adatto per assalti di gruppo. C'è poi il Grenadier, un vero esperto in fatto di testate esplosive (ha infatti in dotazione pressoché tutte le tipologie di granate presenti nel MOD) e il Paramedic che con la sua siringa è in grado di infettare i nemici, ma anche di curare i propri compagni eventualmente infettati. Grande importanza riveste il Minigunner (che, dotato di grande forza, è in grado di spianare la strada ai compagni fungendo da punto-chiave attorno il quale avviene l'azione d'assalto, oppure di difendere la bandiera da guerrieri nemici), come del resto i soldati lanciafiamme o anche l'Agent (capace di camuffarsi e infiltrarsi tra le fila nemiche). Di grande peso strategico è senza dubbio l'Ingegnere che può edificare (e upgradare) devastanti postazioni difensive e Supply Station alle quali i suoi compagni di squadra possono recuperare punti vita e aramtura (in alternativa, utilizzando la sua chiave inglese può riparare l'armatura ai compagni).

GIOCARE AL MEGLIO

Quake 3 Fortress è nettamente più strategico sia di *Quake III Arena*, sia della sua modalità CTF (verso la quale molti giocatori di *Quake2* hanno avanzato critiche proprio per la sua mancanza di spessore) ed è quindi necessario fare qualche partita per apprendere al meglio i comandi. Come prima cosa è tra l'altro indispensabile "bindare" i tasti più comunemente usati che corrispondono grossomodo a quello per edificare costruzioni, per lanciare le varie granate, per utilizzare la funzione speciale della classe che si sta utilizzando, ma anche il tasto che consente di cambiare la classe in uso (una volta premuto apparirà sullo schermo un piccolo menu e semplicemente premendo il tasto numerico corrispondente, al successivo respawn si farà parte della classe scelta).

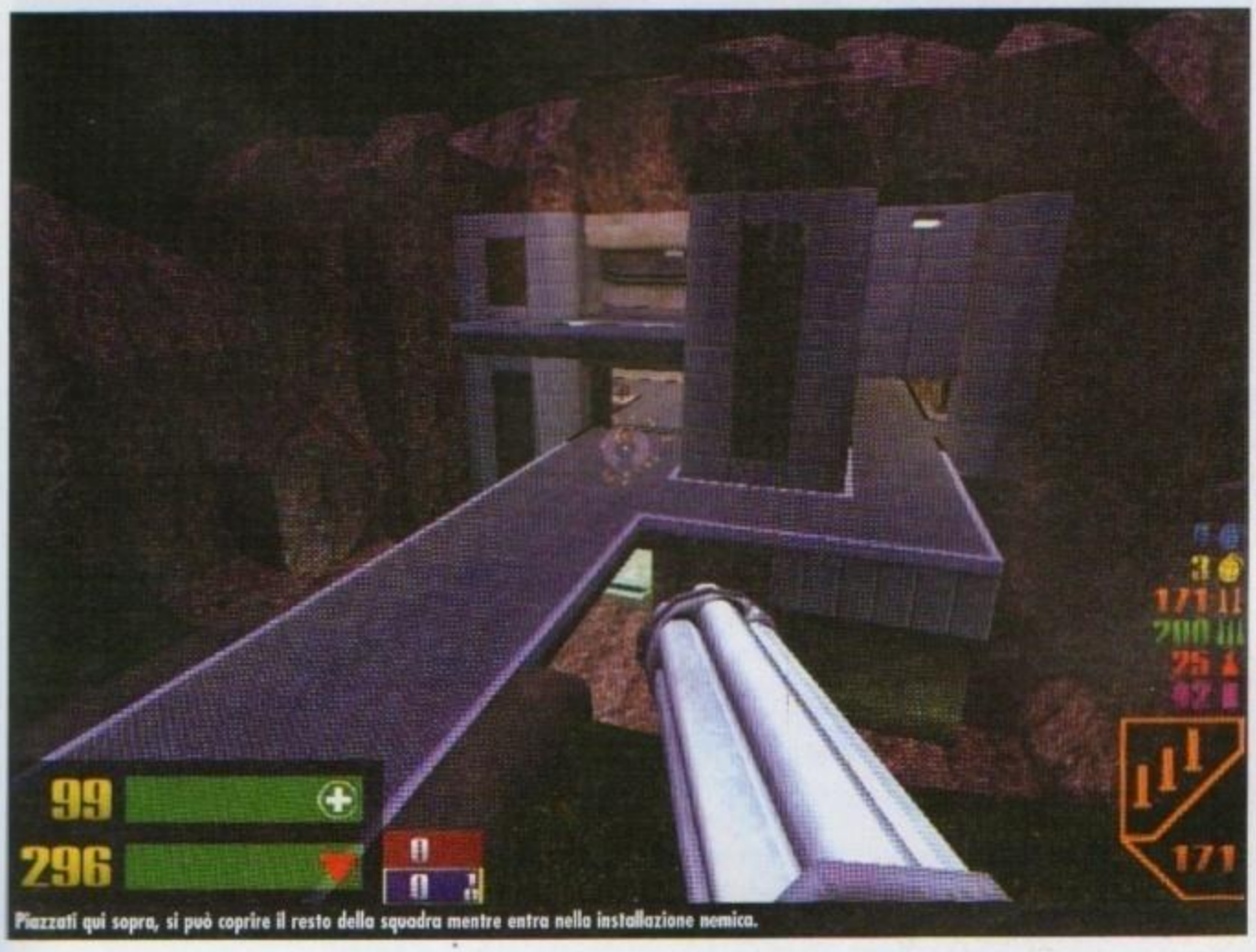
FEATURES

Le varie mappe presenti in *Quake 3 Fortress* sono senza dubbio ben realizzate e molte hanno un chiaro "CTF Style" che le contraddistingue: il numero di queste mappe è in continua crescita, visto che nelle patch fino ad ora rilasciate, ne erano contenute alcune (in particolar modo dedicate al duel, nelle quali però la strategia decantata si riduce drasticamente).
L'aspetto sonoro della modifica è buono, dal momento che gli effetti delle armi sono realizzati con cura e in maniera molto realistica. Per quanto riguarda poi l'aspetto grafico, ovviamente *Quake 3 Fortress* non delude: facendo uso dello stesso motore di *Quake III Arena* garantisce la presenza di un gran numero di dettagli e le armi hanno un aspetto particolareggiato, come anche i modelli delle differenti classi.

Jacopo Mauri

DUE PASSI ONLINE

Al momento per giocare in multiplayer a *Quake 3 Fortress* è possibile utilizzare i sei server appositi di Net Gamers Italia (NGI: www.ngi.it) che offrono delle buone prestazioni anche con Modem 56K. In alternativa è possibile appoggiarsi ai server di GameSpy (www.gamespy.com) che come i precedenti consentono fluide partite online.
In tema di link, da non perdere anche il sito ufficiale del MOD all'URL www.q3f.com (molto ricco di informazioni) e, infine, quello di Fileplanet (www.fileplanet.com) da cui potete effettuare un celere download della modifica.
Buona navigazione!



Piazzati qui sopra, si può coprire il resto della squadra mentre entra nella installazione nemica.

PCZ COMMENTO

Pur non essendo dotato dello stesso spessore di *Team Fortress Classic*, *Quake 3 Fortress* è sicuramente uno dei migliori MOD usciti a oggi per *Quake 3 Arena*. Eccellente dal punto di vista grafico, si difende bene anche dal lato sonoro, offrendo un'ottima esperienza di gioco. Unica piccola pecca la mole dei file da scaricare: il MOD si aggira sui 35 MB, senza contare le due patch (al momento di andare in stampa la 1b e la 1c) che portano la quantità globale di MB da scaricare a 42. Ma ne vale senza dubbio la pena!

78

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ARMY MEN IN SPACE

Ritornano i soldatini di plastica, divertenti quanto mai agguerriti, contro una nuova minaccia, stavolta proveniente dallo spazio profondo.
Ma dallo spazio giungerà anche un inaspettato quanto gradevole aiuto...

INFO
Genere: Action RTS
Casa: 3DO
Sviluppatore: Interno
Distributore: Halifax – Tel. 02-413031
Prezzo: L. 75.900

SISTEMA CONSIGLIATO
Sistema operativo: Windows 95/98
Processore: Pentium 200 MHz
RAM: 64 MB
Grafica: DirectX
CD-ROM: 32X
Spazio su HD: 500 MB

La tovaglia sull'erba è il nostro campo di battaglia, le lattine sono ostacoli e servono per nascondersi, i piatti attirano le formiche a frotte, ma dov'è il loro nido? Nel cestino di paglia, ovvio. Via col lanciafiamme!

Anche se sono solo soldatini di plastica, possono muoversi, appostarsi, combattere da soli o in squadra, usare veicoli terrestri e navali, e naturalmente essere feriti o, in casi estremi, morire.
I nostri eroi sono impegnati in una dozzina di missioni mortali che si svolgono in vari ambienti domestici, dal prato alla vasca da bagno, che per le dimensioni di un soldatino di plastica diventano ambienti vastissimi, irti di ostacoli e nascondigli.
Così, anche delle comuni formiche da giardino diventano mostri capaci di dilaniare e spappolare.
In questo episodio, il comandante Sarge e i suoi non dovranno fronteggiare solo dei normali nemici terrestri, ma anche dei temibili alieni insettiformi provenienti dallo spazio a bordo di un disco volante simile a un frisbee con lampadine colorate. Ma il cielo riserva anche una nuova armata di soldatini azzurri, amichevoli e ben attrezzati, capeggiati dalla prorompente e aggressiva Tina Tomorrow, secondo la moda attuale che impone l'inserimento di forza di un elemento femminile (che nulla abbia da invidiare alla controparte maschile) in ogni situazione.
Tutto lo spirito della saga degli Army Men è, con lucida efficacia, riassunto dalla frase che leggiamo sotto il titolo del gioco: "Real Combat. Plastic Men". Combattimenti reali, ma con uomini di plastica. Infatti, la fondamentale caratteristica che dà originalità al gioco, uno strategico in tempo reale, è la presenza di soldatini al posto di esseri umani, e di ambienti in scala ridotta, ma adattati alla dimensione dei protagonisti. E se guardare questi sfondi può far sorgere un sorriso, perché, si può pensare che in fondo si tratti di un microcosmo poco importante rispetto alle vicende del mondo intero, tuttavia vedere i nostri soldatini impegnarsi duramente, organizzarsi e combattere a rischio di finire in un grumo di plastica fusa, non può non ispirare un moto di solidarietà e ammirazione. Non importa che nessuno sappia o che a nessuno interessi delle sorti del loro piccolo mondo: è la loro casa, e la difendono con estremo coraggio. Notando solo di sfuggita che anche noi umani in carne e ossa spesso ci sentiamo soldatini in un mondo sempre più vasto e complesso, possiamo vedere *Army Men* come un'allegoria del nostro vivere assai più riuscita di quanto abbiano fatto molti altri titoli più pubblicizzati.
La struttura del gioco è classica per uno strategico: abbiamo Sarge, il comandante delle nostre armate, e diversi altri soldatini, specializzati in base all'arma che usano. Abbiamo i fucilieri, chi ha il bazooka, il mortaio, il lanciafiamme, le granate; anche Sarge può usate tutte queste armi, basta che siano nel suo inventario, ma se per Sarge le munizioni sono contate, per i soldati semplici non finiscono mai. Armi e munizioni si trovano sul terreno, sotto forma di casse

Nel training, occorre passare attraverso un campo minato, facendo lo slalom tra ciuffetti di cotone, ed evitare carri armati nei punti strategici.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Le armi non convenzionali per avere ragione di gruppi di nemici e di formiche affamate, stando una distanza di sicurezza: martelli, insetticidi, scacciamosche.

Un gruppo ben rappresentativo dei veicoli che possiamo guidare, ciascuno con diverse caratteristiche. Esiste anche un power-up per riparare questi mezzi.

Unità navali impegnate nel pattugliamento della vasca da bagno. Altro che sbarco in Normandia, qui ci sono paperette da evitare e spugne che nascondono munizioni.

di legno (i power-up) che contengono anche medikit, metal detector per i campi minati, campi di forza, e strumenti offensivi particolari, come martelli, barattoli d'insetticida e scacciamosche giganti (o meglio, sono della dimensione normale per noi, ma giganti per loro) che Sarge può radiocomandare in un punto qualunque della mappa. Solo Sarge può raccogliere i power-up. E' possibile raggruppare i soldatini in squadre, e impartire ordini al gruppo: attaccare, stare fermi e difendere, inseguire il nemico, muoversi e rispondere al fuoco solo se aggrediti. Presenti anche power-up per paracadutare nuovi soldatini, per rinfoltire il nostro esercito e per ordinare attacchi aerei con bombardieri o elicotteri. Abbiamo degli obiettivi da raggiungere, ottenuti i quali, la missione termina automaticamente con un successo; in genere il fallimento è dovuto alla morte di Sarge o Tina, anche se non mancano altri casi. I nostri soldati possono utilizzare diversi veicoli come jeep, carri armati o motovedette. La grafica è in stile da cartone animato, pulita, curata e dettagliata; il fotorealismo qui non aggiungerebbe nulla alla profondità del gioco. Purtroppo ambienti e personaggi devono convivere con la ristrettezza di una risoluzione di 640x480, non modificabile. I soldatini sono monocromatici, e sono discretamente ben delineati, quanto basta per distinguere la loro funzione in casi particolari, come soldato che porta il bazooka, o lo strumento usato da Sarge in quel momento, per esempio il metal detector. Lo stato e il grado sono chiaramente indicati sotto ogni soldato. La visuale è isometrica, gli ambienti predisegnati sono estremamente vari, tutti gradevoli alla vista, e le sfumature di colore, le ombre e i particolari degli oggetti domestici sono raffigurati con indubbia qualità.

Presenti alcuni filmati a pieno schermo, in caso di successo, fallimento della missione o in momenti particolari dello svolgimento della campagna, creati con tecniche di animazione 3D, gradevoli e di effetto, che non possono non far pensare al film Toys, da alcuni mesi passato nelle sale cinematografiche, in cui erano presenti armate di soldatini di plastica. Anche la colonna sonora, costituita da file wav, uno per ciascuna missione oltre ai casi particolari, è di elevata qualità, con motivi epici e coinvolgenti, seppur talvolta sono troppo brevi e danno quindi l'impressione di una ripetitività del sottofondo musicale. Nulla manca agli effetti sonori, spari ed esplosioni, e ai commenti vocali che si sentono di quando in quando, soprattutto quando Sarge trova un power-up, e sottolinea l'evento con un tono di voce baldanzoso. Buono anche l'effetto radio a banda stretta delle voci che comunicano gli obiettivi alla squadra. La giocabilità è ottima, con alcuni particolari momenti di difficoltà. *Army Men* è completamente controllabile con il mouse, ma non mancano i controlli personalizzabili da tastiera. In generale, il clic sinistro è il fuoco, il clic destro su un punto della mappa indica dove spostare il soldato o la squadra. E' facile formare e ricomporre squadre diverse. Il movimento dei soldati verso il punto indicato è fluido e appropriato, tranne alcuni casi in cui rimangono inceppati dietro alcuni ostacoli e occorre indicare loro la strada con più clic consecutivi. Talvolta i soldati fanno un giro che appare un po' troppo ampio e poco rettilineo, rischiando di finire sotto il tiro nemico. Anche i veicoli in passaggi stretti richiedono qualche manovra delicata, ma per fortuna riconoscono automaticamente quando devono mettere la retromarcia in base a dove si fa clic il destro. Le squadre richiedono attenzione particolare, infatti, esse sono create per sveltire gli spostamenti di truppe, ma nel caso si debba attraversare un campo minato, anche con gli ordigni già evidenziati da Sarge passato da solo con il metal detector, si rischia una carneficina, perché il soldati non passano da soli attorno alle mine: bisognerà quindi far passare i soldati uno per uno controllando il percorso attentamente, vanificando il vantaggio degli spostamenti di gruppo. Ciò è in parte ovviato dal soldato con il bazooka, i cui colpi fanno saltare le mine per tutta la gittata del proiettile. Gli spari non sono molto precisi, e soprattutto spesso si viene attaccati da nemici fuori dalla visuale, quindi bisognerà spendere istanti preziosi per capire da dove provenga l'attacco. La gittata dei colpi è indicata dal cursore del mouse, con effetti interessanti per il puntamento di granate e mortai. Notevole l'interazione con l'ambiente, i cui oggetti si anneriscono e si danneggiano a seconda dell'arma usata per colpirli. Impossibile purtroppo salvare durante una partita.

Roberto Aresu

Il mitico 3DO, una console d'altri tempi. Uhm... Magari a toccarla esplode, meglio stare alla larga.

PCZ COMMENTO

Questo nuovo episodio della saga degli *Army Men* è ricco di novità, scenari, armi, power-up e personaggi. La grafica è davvero gradevole, le animazioni fluide e piacevoli, la colonna sonora è quanto di meglio abbiamo potuto ascoltare da un po' di tempo a questa parte. Ottima giocabilità, qualche esercizio necessario per imparare a gestire clic destri e sinistri, con un ottima missione di training con cartelli ed esempi. Il variegato multiplayer supporta reti TCP, IPX, modem e cavi seriali, offrendo 10 tipi di scontri su 14 mappe differenti con al più 4 giocatori. *Army Men* è un gioco completo e accurato, e i fanatici della strategia realistica e degli scenari di guerra rimarranno di sicuro piacevolmente sorpresi dalle missioni dei soldatini di plastica, mentre gli altri giocatori verranno avvinti dagli scenari colorati e curiosi, trovando un divertimento innegabile.

78

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

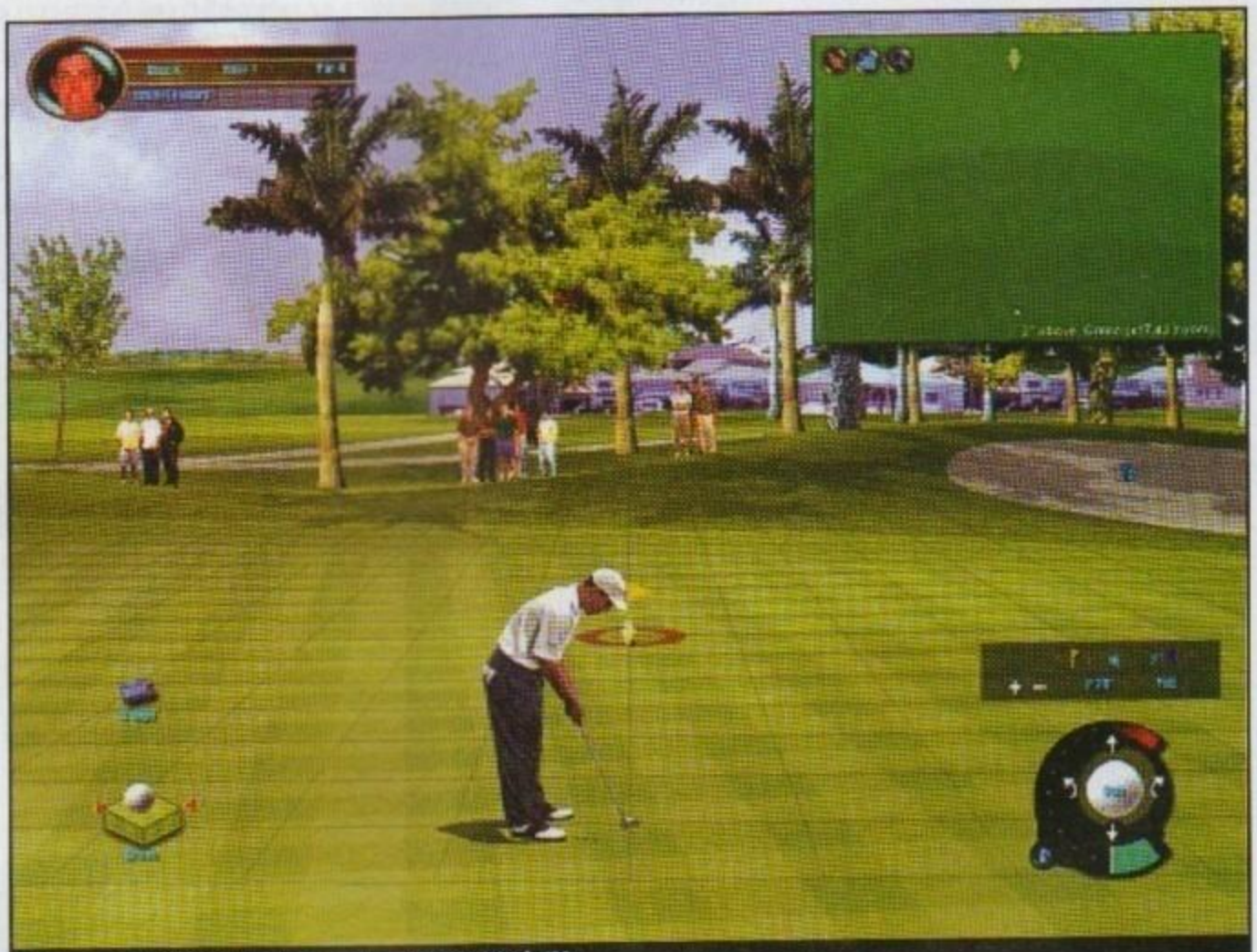
http://www.oldgamesitalia.net/

TIGER WOODS PGA TOUR 2000

La fenomenale tigre della EA torna sulla scena golfistica con un'interessante novità multiplayer in grado di rivoluzionare il gioco via Internet

INFO
Genere: Sportivo
Casa: Electronic Arts
Sviluppatore: Rainbow Studios
Distributore: C.T.O. - Tel. 051-6167711
Prezzo: L. 99.900

SISTEMA CONSIGLIATO
Sistema operativo: Windows 95/98
Processore: Pentium III 400 MHz
RAM: 128 MB
Grafica: Direct 3D
CD-ROM: 8X
Spazio su HD: 600 MB


Il sistema per puttare è rimasto lo stesso del vecchio *Tiger Woods '99*.

Nel line up della casa più prolifica in ambito sportivo del pianeta non poteva mancare un titolo dedicato al golf, simulazione che oltreoceano vanta un numerosissimo pubblico di "aficionados". Il golf è una disciplina del tutto particolare da simulare anche nell'ambiente computeristico: quando si imbuca o si colpisce, solitamente, il tutto si riduce a una questione di centimetri e di sensibilità. Anche su un PC dell'ultima generazione è difficile ricreare ad hoc queste sensazioni, anche perché nel puttare in buca, spesso, intervengono fattori estranei al gioco stesso. Insomma, quando si colpisce questa benedetta pallina si dovranno calcolare la pendenza del green, l'erba nel fairway, il tipo di ferro utilizzato, il vento, la luce nonché i possibili ribalzi della pallina stessa. Come vedete, spesso prima di caricare un colpo intervengono diversi fattori che si deve prendere in considerazione. Le trasposizioni virtuali sui nostri PC solitamente presentano questi elementi: nel caso specifico è importante per i programmatori riuscire a ricreare quella sensazione di essere davanti a un ambiente completamente tridimensionale, magari su un green del bellissimo Pebble Beach. Nel corso degli anni, simulazioni del calibro di *Links LS 1999*, *Jack Nicklaus 6* o la stessa serie *PGA Tour* della EA ci hanno dato l'illusione di essere perfettamente su un campo da golf, con il nostro fidato caddie, con la nostra automobilina e con il pubblico pronto a sostenerci. Tra queste serie, quella creata dalla leggendaria Access Software (i più vecchi tra voi si ricorderanno i bellissimi *Leaderboard* per Commodore 64...) è quella che a mio avviso è riuscita maggiormente a questo intento. Forse, l'avere come testimonial una "capoccia" del calibro di Arnold Palmer deve aver aiutato non poco gli sviluppatori... A essere sinceri, forse le tre serie sopraccitate potrebbero considerarsi complementari tra loro: ad esempio, il fantastico editor di percorsi implementato in *Jack Nicklaus 6* non è mai stato inserito nella serie *Links LS*. Dopo

La grafica è forse uno degli aspetti sui quali i programmatori dovranno lavorare nella prossima versione.

Tra le chiche del gioco si segnala la possibilità di sfidare il grande Michael su un verde green: almeno così avremo una possibilità di batterlo.

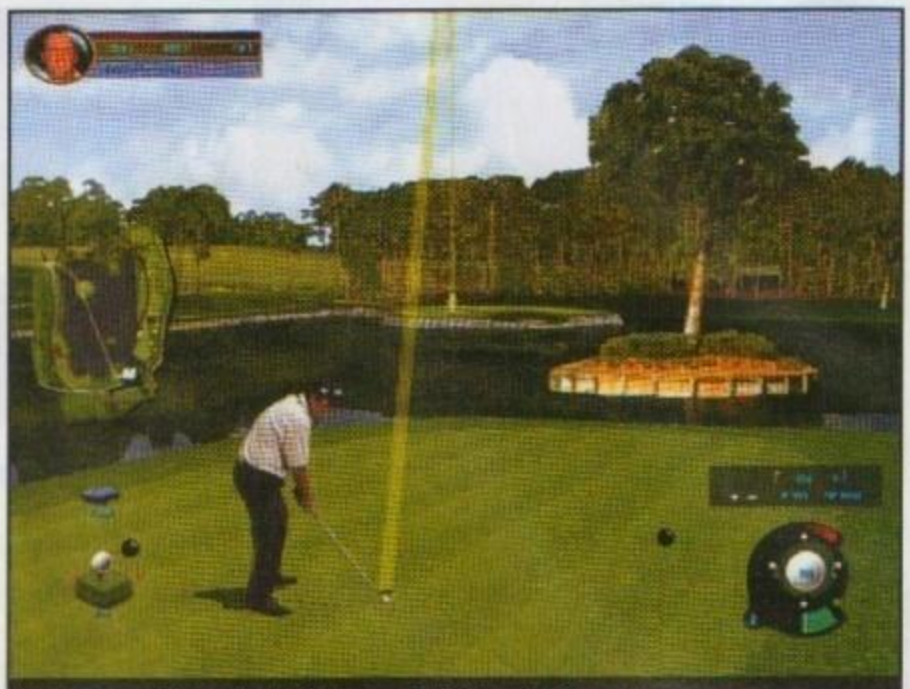
I percorsi inseriti in *Tiger Woods 2000* sono tra i più belli del tour americano. Tra i magnifici otto implementati provate Pebble Beach.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Attenzione all'ondulazione del green: imbucare una pallina spesso è una questione di centimetri.

Stesso green, stesso risultato: per andare sotto il Par è richiesta molta pratica.


Nel gioco sono state inserite dodici diverse modalità in grado di accontentare anche i più esigenti giocatori di golf.

averli provati per parecchio tempo tutti e tre, ammetto che la serie *Links LS* è per me indiscutibilmente la numero uno.

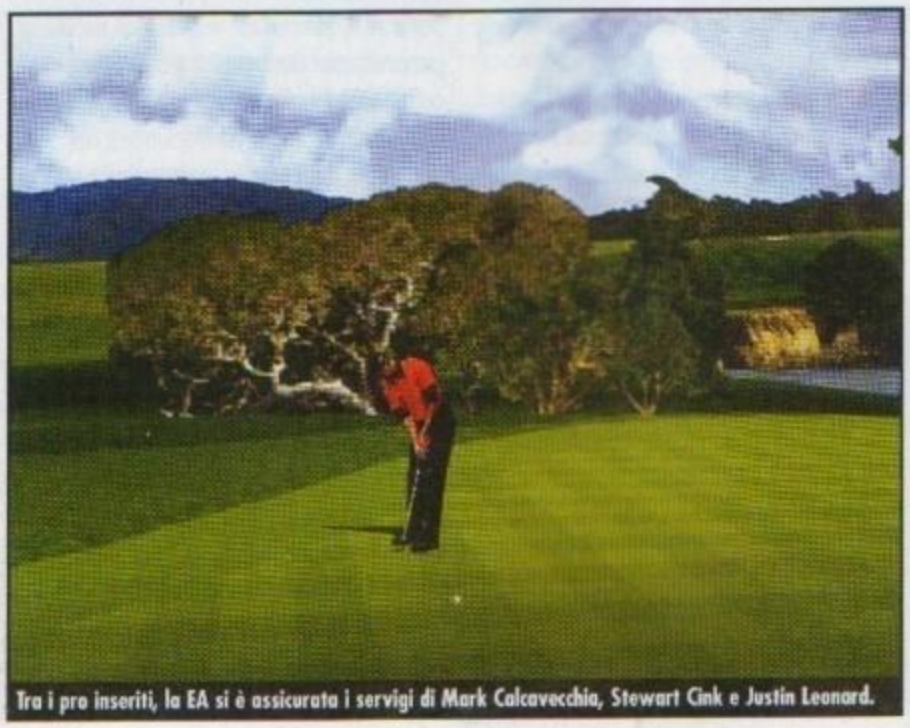
GRADITO COMPLEANNO

Forse, non tutti lo sanno ma la EA quest'anno festeggia il decennale della serie *PGA Tour*, nata nel lontano 1990 per Amiga e successivamente trasposta su PC. Il successo di quel gioco fu enorme anche presso il pubblico europeo: una grafica fuori del mondo (almeno per chi era abituato a *Leaderboard*), possibilità di avere un green in completo 3D per studiare ogni pendenza e soprattutto un'interfaccia mouse incredibilmente user-friendly. In questi dieci anni, di palle in buca ne abbiamo messe e ora il nuovo *Tiger Woods 2000* è giunto all'orizzonte, nell'anno in cui la serie *Links LS* (passata sul finire dell'99 in mano Micro-Soft) stecca per la prima volta… Sarà un caso fortuito, ma quest'anno *Links LS 2000* non apporta nulla di particolarmente innovativo alla collaudata meccanica di gioco: insomma, per anni la Microsoft ci ha rifilato le sue simulazioni golfistiche che non erano né carne né pesce, e poi gli uomini marketing del "Billone" hanno deciso di comprarsi la migliore casa in commercio nel campo delle simulazioni di golf… Comunque, anche il titolo made in EA Sports non presenta novità clamorose, a parte un massiccio supporto dedicato al multiplayer che in Italia difficilmente si potrà sfruttare completamente. Per la cronaca Tiger e suoi amichetti che sono 9 in totale e che nascondono la guest star Michael Jeoffry Jordan, al secolo Air, sono completamente digitalizzati come la moda impone; i green, i fairway, l'erbaccia alta (rough) e ogni avallamento invece sono stati sapientemente renderizzati, mentre il pubblico, gli alberi e tutto il resto vengono pre-renderizzati dal computer. Il tutto per dare al giocatore la completa illusione di essere su un campo da golf e in un ambiente perfettamente 3D. L'impostazione di questo *PGA Tour* affidato al testimonial globale del golf, Mr Tiger Woods, rende omaggio in modo adeguato all'antenato di questa gloriosa serie: ampie possibilità di personalizzazione grazie all'esclusiva tecnica "Face in the game" della linea EA Sports, sound a piacere inserendo le tracce audio preferite in formato mp3 e un'interfaccia semplice e al tempo stesso funzionale. Insomma, *Tiger Woods 2000* può vantare un comparto menu/opzioni/modalità di primissimo piano. In più, la possibilità di giocare con il grande MJ su un campo da golf potrebbe incentivare i numerosissimi fan dell'ex-Chicago Bulls ad acquistare una copia di questo gioco. Ma la grande novità, a mio avviso, è la modalità "Play against the Pros" che ha tutte le potenzialità per rivoluzionare il gioco golfistico e non su Internet.

L'AUGUSTA MASTERS

In cosa consiste questa diavoleria? I giocatori umani potranno competere grazie a *Tiger Woods 2000* contro i veri campioni della PGA, in tempo reale, e soprattutto nei tornei ufficiali del circuito professionistico americano. Come sarà possibile? Il tutto si rivela abbastanza semplice grazie a un'equipe di uomini della EA che riprenderanno e trasporteranno sul video ogni singola giocata che questi campioni faranno sui green durante lo svolgimento di questi tornei ufficiali. La grossa novità è che il tutto potrà essere gestito/gustato in "real time": quindi, se disponete di una valida connessione preparatevi alle fisiologiche pause di gioco che negli States non rappresentano un problema visto che non si paga la chiamata urbana, ma che da noi sono un vero e proprio salasso economico, nonché fonte di tragedie famigliari… Insomma, sfruttando questa modalità originale potrete giocare realmente contro i mostri sacri del golf statunitense. La soluzione più efficace ed economica per noi europei è la cosiddetta "differita", ovvero giocare dopo che uno di questi tornei ufficiali si sia concluso: in questo modo, i dati e le statistiche di ogni giocatore sono già stati caricati nei server predisposti dalla EA, rendendo il gioco molto più rapido. La fisica della pallina, uno degli aspetti chiave di una simulazione golfistica, è decisamente valida e rispecchia abbondantemente la realtà. I percorsi inseriti sono otto e sono stati riprodotti con una buona fedeltà, grazie all'utilizzo di mappe topografiche e di riprese televisive. La grafica, complessivamente non è di livello straordinario e come è accaduto quest'anno con *Links LS 2000*, sembra aver fatto il suo tempo: anche sfruttando le schede video dell'ultima generazione fino alla massima risoluzione 1600x1200 si ha la sensazione di déjà vu. Come ultima chicca segnaliamo l'aggiunta del "course architect" con il quale potrete progettare il percorso dei sogni: se volete rifare Scottsdale, avrete ampia libertà d'azione. Infine, da rimarcare le accessibili richieste hardware: si parla di un P166 con 32 MB di RAM per effettuare uno swing sui verdi green del PGA americano.

Raffaello Rusconi


Tra i pro inseriti, la EA si è assicurata i servigi di Mark Calcavecchia, Stewart Cink e Justin Leonard.

PCZ COMMENTO

Quest'anno il buon Tiger se la gioca alla pari con l'arcinemico (in ambito commerciale) Arnold Palmer, uomo immagine della serie *Links Ls*: infatti, l'ultimo nato della Access Software/Microsoft non presenta alcuna novità, sembrando più un costo data disk che una nuova fiammante simulazione.
Invece, il nuovo *Tiger Woods 2000*, pur non avendo una veste grafica straordinaria, con qualche piccolo aggiustamento e soprattutto con la nuova modalità di gioco online si candida al podio delle più belle simulazioni golfistiche dell'anno.

81

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SIM CITY 3000 WORLD EDITION

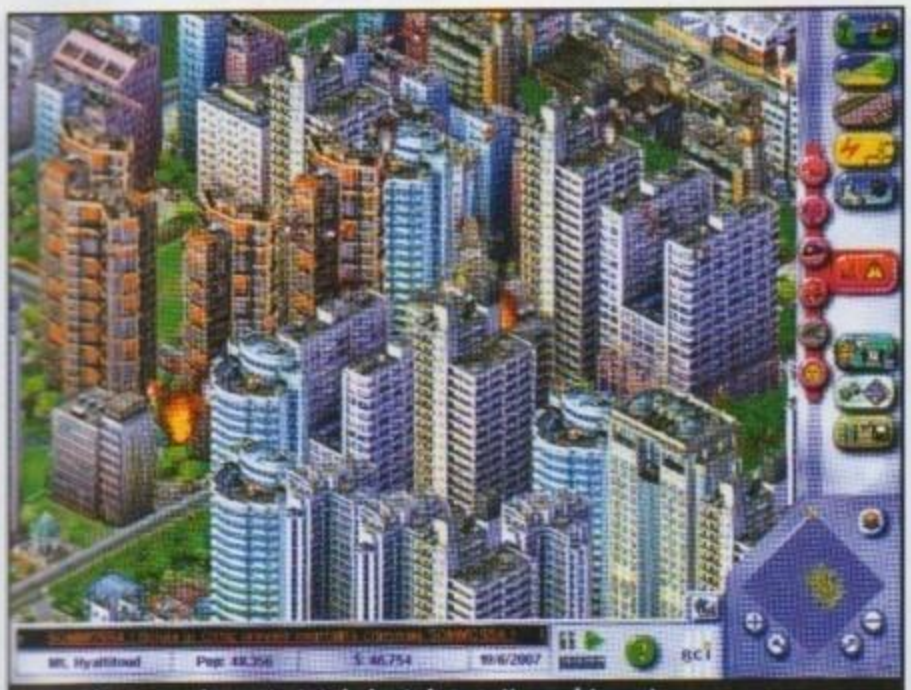
Dopo il successo conseguito con *The Sims*, la Maxis torna con una nuova versione del suo mitico *Sim City 3000*

INFO
Genere: Simulazione
Casa: Electronic Arts
Sviluppatore: Maxis
Distributore: C.T.O. - Tel. 051-6167711
Prezzo: L. 99.000

SISTEMA CONSIGLIATO
Sistema operativo: Windows 95/98
Processore: Pentium 200 MHz
RAM: 64 MB
Grafica: Direct 3D
CD-ROM: 8X
Spazio su HD: 300 MB

Il nuovo titolo appartenente al più fortunato filone ideato dalla Maxis si presenta fin dalle prime battute come un seguito estremamente somigliante al suo predecessore. Certo, piccole migliorie si vedono un po' ovunque, a partire dall'inserimento di qualche nuovo palazzo speciale, proseguendo con una maggior cura in tutti i dettagli minori e terminando con una serie di scenari divertenti e abbastanza simpatici da giocare.
C'è anche da dire che il geniale concept di gioco riesce ancora a mantenere intatto quel fascino che aveva saputo incantare, molti anni fa, migliaia di giocatori e che, quindi, aspettarsi un cattivo lavoro sarebbe stato inverosimile. Per i pochissimi che ancora non conoscono *Sim City*, vale la pena di ricordare brevemente in cosa consista il gioco vero e proprio. La simulazione della Maxis, nata più di un decennio fa, vi mette negli scomodi panni di un sindaco virtuale, imponendovi di fronteggiare tutti i numerosi problemi di una città in crescita. Amministrando un budget spesso troppo limitato, raccolto tramite le tasse, sarà vostro compito quello di espandere la metropoli aumentando la popolazione e rendendo felici gli abitanti.
Ovviamente il tutto è molto più facile a dirsi che a farsi, e realizzare una città che riesca a essere autosufficiente e ben organizzata sarà un'impresa a dir poco proibitiva, almeno nelle prime fasi di gioco. Indispensabili a riguardo si rivelano il tutorial, simpatico ma, forse, poco esauriente a causa della sua brevità, e il continuo aiuto da parte dei consiglieri della vostra giunta comunale.
E' bene prepararsi, quindi, a pensare a una casa come una costruzione da fornire di acqua ed energia, piuttosto che come a un edificio indipendente ed autosufficiente. E rassegnarsi di fronte al fatto che la gente sporca, si arrabbia, protesta, vuole lavorare, muoversi liberamente, divertirsi e che l'unica persona responsabile di ogni loro problema è proprio quella di fronte al monitor. L'impresa sembra titanica? In effetti lo è, ma la gratificazione derivante dal successo, per fortuna, è direttamente proporzionale.
E non potrà non dare soddisfazione vedere gli umili cittadini, finalmente contenti di tutto il vostro sgobbare, ripagare il vostro interminabile impegno e le ore di lavoro spese per far funzionare il tutto con la costruzione di una statua, o il dono di una villa. Che dire ancora?
L'idea alla base del titolo è a dir poco magnifica, e lo dimostra al di fuori di ogni dubbio il fatto che, a tutti questi anni di distanza, la passione del grande pubblico per il capolavoro della Maxis si sia tutt'altro che attenuata.
Durante le prime fasi di gioco, si rischia di impazzire nel tentativo di fronteggiare contemporaneamente i mille problemi che sembrano accavallarsi e spuntare dal nulla. Alla lunga, però, non è troppo difficile impadronirsi della logica alla base del titolo e iniziare ad apprezzare l'assoluta razionalità tramite la quale bisogna pianificare il lavoro se si vuole che le cose funzionino senza inghippi.
Resta, come piccolo neo negativo, il fatto che la produzione non proponga nessuna innovazione degna di nota (supporto della rete escluso), nonostante la distanza dal predecessore sia stata, tutto sommato, più che sufficiente per lasciar coltivare lecite e maggiori aspettative.

Mauro Buti


La gioia di osservare la propria città che brucia fa tanto Nerone dei poveri...

La bella consigliera ci spiega i nostri compiti in questo scenario. Essenziale scegliere saggiamente l'entourage, vero?

La giusta gratificazione per il nostro duro lavoro. Non ci meritavamo di meno, del resto... (notare l'efficace traduzione...)

PCZ COMMENTO

Squadra che vince non si cambia. La Maxis sembra aver capito alla perfezione il vecchio adagio e propone al pubblico un prodotto che sa decisamente di già visto. Ciò nonostante, passati momenti di delusione iniziale, dovuti all'assenza di nuove idee significative, non ho potuto mancare di apprezzare tutti quei piccoli dettagli che, invece, sono stati migliorati e corretti. Di certo si tratta di un gioco migliore, rispetto al predecessore. Di certo, allo stesso modo, si tratta di un titolo del quale non consiglierei l'acquisto ai possessori del vecchio *Sim City 3000*. Il voto finale tiene conto di queste considerazioni e, inevitabilmente, anche dell'eccezionale concept alla base della serie e dell'affetto che chi scrive porta da anni verso il capostipite di un intero genere.

89

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IL MISTERO DI NOTRE-DAME

Fate un piccolo salto nel passato di circa sei secoli e preparatevi a dare un'occhiata diversa alla città di Parigi: tra morti inattese, mirabili invenzioni e pagine su pagine di testo...

INFO

Genere: Edutainment
Casa: Microids / Canal + Multimedia
Sviluppatore: Dramaera
Distributore: Leader – Tel. 800-821177
Prezzo: L. 99.900

SISTEMA CONSIGLIATO

Sistema operativo: Windows 95/98
Processore: Pentium 200 MHz
RAM: 32 MB
Grafica: Super VGA
CD-ROM: 16X
Spazio su HD: 200 MB

La Francia del 1313, e più precisamente la cattedrale di Notre-Dame, fa da sfondo alle vicende narrate nel nuovo prodotto "edutainment" (education ed entertainment) della Microids. Nella Parigi di Filippo il Bello, imperatore famoso per il proprio smisurato orgoglio (che lo portò a scontrarsi più volte con l'allora imponente potere della Chiesa), dovremo seguire le vicissitudini di tre personaggi, Jacques, Pierre e Rosemonde uniti nei loro destini da un evento che andrà a cambiare il corso della storia e, più in particolare, le loro vite. L'evento di cui si parla è la costruzione del primo orologio meccanico, decisa dal re di Francia allo scopo di dimostrare ai propri sudditi la grandezza del proprio potere: un orologio dal funzionamento "inarrestabile" (in contrasto con clessidre e campanili, che necessitavano di continua manutenzione) avrebbe testimoniato la capacità del re di controllare lo stesso scorrere del tempo. E quale posto migliore per posizionare questa mirabile invenzione, se non la magnifica cattedrale di Notre-Dame, uno dei simboli più imponenti dello splendore dell'antica Parigi? Una tragedia inaspettata arriva però a turbare la realizzazione del mirabile progetto: l'artigiano responsabile della creazione dell'orologio precipita, in pieno giorno, da una delle guglie dell'altissima chiesa, trovando una morte terribile e spaventosa. Il fatto sembrerebbe, all'apparenza, un semplice incidente originato da una distrazione del malcapitato. In realtà, altri interessi si celano dietro alla morte dell'artigiano, evento che va a costituire il mistero che dà il nome al gioco.
Quest'ultima definizione, gioco, non è propriamente esatta, dato che *Il Mistero di Notre-Dame* costituisce l'unione di due generi, videogame e multimedia didattico, solitamente ben distanti tra loro.
A fianco dell'avventura vera e propria, basata su un metodo di controllo punta e clicca simile a ogni esponente del genere adventure (seppur molto meno interattivo), c'è un'imponente sezione dedicata al periodo storico in cui si svolgono gli eventi narrati poco sopra. Tramite alcuni menu dalla navigazione molto intuitiva (e forniti, nel testo, di collegamenti a immagini, fotografie ed altri documenti originali) è possibile approfondire la conoscenza del periodo medievale, analizzando tutti i diversi aspetti della società europea del XIV secolo. Pur nella sua completezza, questa raccolta di documenti risulta troppo "staccata" da quello che, in teoria, dovrebbe essere l'argomento principale del prodotto, ovvero l'avventura vera e propria. Quest'ultima risulta essere, fin dalle prime battute, troppo approssimativa, a causa di una narrazione inutilmente confusionaria e di una realizzazione tecnica arretrata, che ripropone l'ormai datato sistema a base di filmati precalcolati, ore di dialoghi (seppur ben localizzati) ed enigmi in puro stile *Riven*, dalla risoluzione fin troppo complessa. Inoltre, l'aspetto grafico è molto dimesso, con modelli precalcolati rigidi e inespressivi, "appiccicati" su immagini renderizzate che non brillano né per design né per realizzazione, oltre a essere quasi interamente statiche.

Alessandro Martini

Un bel vestitino sobrio e poco appariscente, per il nostro Pierre...

I personaggi hanno l'aspetto "legnoso" dei rendering venuti peggio.

La selezione del proprio alter ego richiama le tipiche decorazioni a mosaico.

PCZ COMMENTO

Seppur carente sotto l'aspetto "giocoso", il titolo prodotto da Canal + Multimedia riesce ad evitare la stroncatura grazie alla ricca componente informativo-didattica, che fornisce un ottimo mezzo di apprendimento a chi è interessato ad approfondire le proprie conoscenze storiche. I difetti di traduzione si fanno però sentire in tutta la parte scritta, così come, nel complesso, si fa sentire la realizzazione tecnica sicuramente arretrata (d'altra parte il sistema minimo è un Pentium 133 MHz...).
L'eventuale acquisto dipende dall'interesse che riponete in un prodotto di questo tipo, più vicino a un "compendio" di un'enciclopedia multimediale che a un titolo di avventura, genere cui cerca di avvicinarsi, ma che manca clamorosamente a causa di una struttura di gioco vecchia e limitata.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PCZETA BORSINO

Poche novità questo mese, ma corpose. In area simulatori entra di gran carriera *F/A-18* della Jane's, ennesimo simulatore dalla fedeltà praticamente maniacale. Altrettanto eccellente l'ingresso di *Shogun: Total War*, titolo che sa unire in maniera eccellente un motore gestionale e un sistema di combattimento in tempo reale. Infine, non poteva non essere considerato l'ottimo *Messiah*, che propone, cosa più unica che rara, innovazioni in un genere sempre più ancorato ai suoi capisaldi

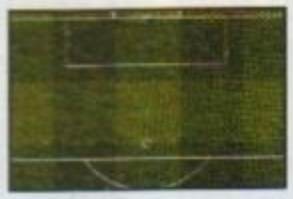
GIOCHI SPORTIVI

NHL 2000 Electronic Arts

Electronic Arts non si smentisce: *NHL* rappresenta forse la miglior saga sportiva che abbia mai visto la luce sui nostri PC. Accuratezza realizzativa e grande divertimento: queste le caratteristiche principali che fanno di *NHL 2000* un titolo da consigliare anche a chi vive in una capanna a cavallo della linea dell'equatore

Championship Manager 99/00 Eidos

I fratelli Collyer all'ennesima potenza. Ci sono titoli che si possono consigliare agli appassionati del genere senza timore di ricevere minacce di morte: CM99/00 è uno di questi, perfettamente adatto a un popolo che fa del Fantacalcio una ragione di vita (non dimentichiamo che questa è una rivista dello Studio Vit!!!)



Total Soccer 2000 Iridion

E' una lacrima quella che vediamo solcare i vostri pallidi visini? Ebbene si, è la lacrima della nostalgia. Nostalgia dei bei tempi di *Kick Off*, quando i gol si segnavano solo per l'effettiva abilità del giocatore. Bene, non disperate: a un prezzo di realizzo potrete oggi portarvi a casa una copia di *Total Soccer* ed essere felici!

NBA Live 2000 Electronic Arts

Non al livello di eccellenza che caratterizza i titoli dedicati all'Hockey su ghiaccio, ma nemmeno mediocre nell'impostazione come i giochi di calcio per PC. *NBA Live 2000* è un ottimo titolo cestistico, dotato di tutto quanto può mandare il sollucchero gli appassionati della lega professionistica d'oltreoceano.

Virtual Skipper Ubi Soft

Per quanti si sono avvicinati alla vela facendo le ore piccole e soffrendo per le avventure di Luna Rossa, ma non possono permettersi un vero 12 metri, il gioco Ubi Soft è una vera manna, capace di regalare tutto il necessario per affrontare questo sport, almeno virtualmente, e per far venire a galla con prepotenza il Cino Ricci che alberga in tutti noi...

GIOCHI DI RUOLO

Ultima Online Origin

Un esperienza più unica che rara. Un gioco di ruolo che permette di giocare online con altre persone sparse in tutto il mondo. Coinvolgimento ai massimi livelli per un titolo rivoluzionario e ambiziosissimo. Geniale il sistema delle skill che salgono unicamente se vengono applicate.

Ultima VII Origin

Nonostante gli anni, rimane il re incontrastato dei giochi di ruolo in singolo. La sua sempiterna fortuna è merito della trama complessa e curata, della longevità immensa e soprattutto della incredibile libertà che lascia al giocatore. Le lande di Britannia sono immense e le due espansioni uscite in seguito lo hanno reso immortale.

Planescape: Torment Interplay

Un'ambientazione curiosa e originale, una trama robusta e un'ottima caratterizzazione dei personaggi cui si aggiungono una grafica d'effetto e delle musiche coinvolgenti, servono a far entrare questo titolo nell'Olimpo del genere. Non è rivoluzionario come *UO*, né libero come *Ultima VII*, ma è comunque un grande gioco.

Baldur's Gate Interplay

Per chi è un appassionato di Advanced Dungeon & Dragons è un acquisto obbligato. Ambientato nei Forgotten Realms, propone un'avventura epica e ricchissima di sotto-quest. Il sistema di combattimento rivoluzionario è il miglior pregio di un gioco accompagnato comunque da una grafica molto curata.

Nox Electronic Arts

I Westwood Studios con *Nox*, sono entrati di prepotenza nell'arena dei Gioghi di Ruolo fortemente votati all'azione: sebbene la modalità single player risulti più che godibile è nel multiplayer che si scatena tutta la potenza interattiva di *Nox*; preparatevi a lunghe sessioni notturne sui server di Westwood...

GIOCHI STRATEGICI

Homeworld Sierra

Il capolavoro assoluto, ad oggi, per il genere degli strategici in tempo reale: l'uso del 3D in questo gioco non è finalmente una forzatura, ma espande enormemente divertimento e giocabilità. Grafica e sonoro spettacolari e una storia epica, coronano un titolo che non può mancare nella collezione di qualsiasi videogiocatore degno di tale nome.

C&C: Tiberian Sun Westwood

L'ultimo prodotto dei Westwood, ovvero coloro i quali hanno dato vita a questo genere. Al di là delle novità grafiche, il gioco mantiene sostanzialmente la struttura del suo predecessore *Red Alert*. Siamo più o meno ai livelli di *Starcraft*, per cui si può considerare *TS* come la prima alternativa al titolone Blizzard.

Total Annihilation: Kingdoms Cavedog

Cavedog Enterteinment sulla scia di Blizzard e Westwood. L'ambientazione fantasy che tanta fortuna portò a *Warcraft II* rende *TAK* la scelta ideale per chi vuole giocare a un moderno RTS ed è sentimentalmente legato a spade e incantesimi. Quattro razze e una marea di unità sono un bel biglietto da visita.

Shogun: Total War Electronic Arts

Difficile. Ma maledettamente coinvolgente. La terra del Sol Levante è divisa in sette fazioni (e non sono produttori di console!). Il giocatore dovrà gestire la campagna di conquista in ogni aspetto e i movimenti delle truppe su una mappa che riproduce il Giappone. Intelligentemente divise la gestione (con un sistema a turni) e quella di battaglia (in tempo reale) per trarre il massimo da ogni situazione.

The Operational Art of War Talonsoft

WARGAME OF THE YEAR EDITION

Se esiste una classifica dei migliori giochi di tutti i tempi, *TOAW: WOTY* vi rientra di diritto al pari di *Pac-Man*, *Doom* o *Ultima VII*, purché si tenga ben presente il settore di nicchia cui appartiene. Il sistema di guerra operazionale moderna di Norm Koger non solo ha raggiunto la sua massima maturità, ma l'ha riportata al periodo più interessante per l'appassionato di storia militare: la Seconda Guerra Mondiale e dintorni.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GIOCHI SPARATUTTO

Quake III Arena id Software

Il fenomeno del momento. Il terzo di una serie che ha cambiato il modo di concepire il videogioco, si presenta con un motore grafico di grande impatto, una straordinaria e frenetica giocabilità e un'architettura tutta dedicata al gioco in rete. Imperdibile.

Half-Life Valve

Considerato uno dei più bei giochi di sempre, *Half-Life* ha dato profondità e atmosfera al genere degli shooter in prima persona grazie a un'efficace trama avvincente. Di sicuro una delle esperienze di gioco più immersive ed emozionanti degli ultimi tempi.

Messiash Shiny

L'angioletto Bob rappresenta forse la migliore idea di quest'anno nel campo degli sparatutto. Graficamente ottimo, *Messiah* punta tutto sull'incredibile varietà di azioni possibili, mettendo il giocatore di fronte a problemi che possono essere risolti moltissime maniere diverse.

Soldier of Fortune Activision

Trenta missioni in tutto il mondo, impersonando il mercenario John Mullins dedito a sventare una terribile organizzazione terroristica che minaccia il mondo con una catastrofe nucleare, e un'azione galvanizzante, adrenalinica, contornata da un realismo fisico impressionante, sono solo alcune delle carte vincenti di *Soldier of Fortune*: uno sparatutto grandioso, ma solo per adulti!

Doom id Software

Un vero e proprio capostipite. Ha inaugurato un genere. Successo commerciale, fenomeno di massa, ma soprattutto un gioco radicalmente divertente. Un classico che ha saputo resistere al tempo e che ancora oggi ha pieno supporto e un gran numero di fan.

GIOCHI GESTIONALI

Grand Prix World Microprose

Grand Prix World è un bel gioco, ovviamente non per tutti data l'estrema settorialità del genere cui appartiene: se siete appassionati di Formula 1 e di manageriali è un acquisto assolutamente obbligato, ma va ricordato che la licenza implementata è quella della stagione 1998 e che nel complesso la longevità non è ai massimi livelli.

The Sims Electronic Arts

Dopo anni passati a costruire Sim-città, la Maxis ci affida le cure dei Sim-cittadini: un'esperienza di gioco in cui non si rischia solo il massimo coinvolgimento, ma l'immedesimazione totale. Lavorare, arredare, cucinare, riposare, innamorarsi: tutto diventa gioco che simula la realtà. Un capolavoro secondo la miglior tradizione Maxis.

Theme Park World Bullfrog

Una grafica 3D semplice ma colorata, una bella atmosfera, per un gioco forse non coinvolgente al punto giusto. L'idea di base già sfruttata, ma comunque attraente ha consentito alla Bullfrog di creare un titolo sicuramente giocabile e di facile approccio.

Street Wars: Constructor Underworld Studio 3

Una simulazione gestionale sicuramente degna di nota. Gli sviluppatori sono riusciti a trovare il giusto equilibrio tra difficoltà e gratificazione. Un'ottima atmosfera che si fonde con una trama intrigante e dei personaggi ben caratterizzati. Un must per gli appassionati del genere

Rollercoaster Tycoon Microprose

Mettere in piedi un parco dei divertimenti può non essere un'impresa facile, ma sicuramente può offrire gran divertimento. La creatura di Chris Sawyer è colorata, difficile e intrigante al punto giusto. Un must per gli amanti del genere.

GIOCHI DI GUIDA

Rollcage Stage 2 Psygnosis

Il secondo episodio della serie *Rollcage* porta a compimento il progetto che in nuce s'intravedeva già nel primo divertente capitolo. La giocabilità è la stessa e si attesta ai massimi livelli, la grafica, se possibile è ancor più colorata e ipnotica, ma la parte del leone è costituita dalle innumerevoli modalità che rendono *RS2* un labirinto infinito di divertimento.

Need for Speed: Porsche Unleashed EA

Il quinto capitolo della saga *Need for Speed*, pur abbracciando una sola marca di automobili, la mitica Porsche, non risulta in alcun modo impoverito, sprigiona invece la sensazione di un titolo in ottima forma, capace di divertire, mantenendo il meglio delle passate edizioni e inserendo alcuni nuovi tocchi di classe. La grafica, poi, è spettacolare come del resto al giocabilità e il divertimento.

Superbike 2000 Electronic Arts

Milestone si riconferma come il nome di riferimento nelle simulazioni sportive su due ruote. Il livello di realismo visivo è impressionante. Il comportamento dei mezzi è riprodotto in maniera fedele pur garantendo un'ottima giocabilità. Un vero gioiello.

Rally Masters Digital Illusions

Il team svedese che ha regalato copioso divertimento a quattro ruote con *Motorhead*, torna alla stragrande con un degno rivale per *Rally Championship* e *Colin Mc Rae Rally*. Fino all'arrivo di *Colin McRae 2*, il trono dei simulatori di rally è saldamente in mano al titolo dei Digital Illusions.

Formula 1 Grand Prix 2 Microprose

Il capolavoro di Geoff Crammond. Dapprima attesissimo, poi esaltato. L' assoluta fedeltà nel modello di guida ne ha fatto l'idolo di migliaia di appassionati. Una cosa è certa: *GP2* ha segnato un punto di svolta per il genere. Assolutamente imprescindibile.

GIOCHI DI SIMULAZIONE

Flight Simulator 2000 Microsoft

Anno nuovo, *Flight Simulator* nuovo: anche quest'anno la Microsoft si conferma leader indiscusso nel campo delle simulazioni di volo. Potrete atterrare, volare su tutto il pianeta. Come sempre, trattasi di prodotto molto completo e indirizzato agli appassionati del volo.

Jane's F-15 Electronics Arts

Probabilmente lo si può accostare a *Longbow 2* per l'alto grado di realismo. Sicuramente molto difficile e non accessibile a chi si rifiuta di leggere i manuali di gioco; per chi ha tempo di dedicarvi comunque è decisamente impareggiabile e in grado di regalare grosse soddisfazioni.

Gunship! Hasbro Interactive

Sono davvero poche le simulazioni che possono vantare lo stesso equilibrio tra realismo e capacità di divertire che caratterizza *Gunship 3*. Togliendo un po' di spazio all'avionica, *Gunship 3* rende avvicinabile il pilotaggio dell'elicottero, senza per questo costringere il giocatore a rinunciare a modelli di volo decisamente realistici e a un'esperienza di combattimento solida e verosimile.

Jane's F/A-18 Electronics Arts

Un simulatore della Jane's, serve aggiungere altro? Non per tutti a causa dell'incredibile fedeltà del modello di volo e del manuale, indispensabile, decisamente tecnico. Il gioco saprà ripagare il giocatore costante con una campagna bellica eccezionale e con un senso di controllo del velivolo realmente totale. Chi si sente un vero pilota troverà in questo gioco pane per i suoi denti.

Falcon 4.0 MicroProse

Dopo un anno è ancora il simulatore di volo militare più giocato da tutti gli appassionati del genere. Le richieste di hardware sono decisamente elevate, ma il gioco è senza dubbio il migliore sul mercato. Tra qualche anno lo si giocherà ancora e ancora. Una pietra miliare del genere, non esente, però, da qualche difetto, corretto dalle numerose patch.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IL MOMENTO DELLA SPESA

Dopo tutti questi mesi di indottrinamento con Alter Ego vi siete finalmente convinti a comprare una console: si, la volete intensamente, o quanto meno l'idea vi titilla alquanto. E allora io non posso che gioire di questa scelta, però...

Una cosa che mi lascia sempre perplesso è la fretta. Appena esce una cosa nuova BAM! la si vuole, ora subito, no, non posso proprio aspettare. In questa trappola sono caduti in molti a colpi di hype (sarei più onesto a dire "siamo"), ci viene fatto credere che un nuovo prodotto fa proprio per noi, anche se in realtà non sappiamo bene perché. Un anno fa ho visto gente uscire dal negozio con un Dreamcast sotto il braccio pagato fior di soldini, il tutto condito solo da una copia di *Godzilla*, ciarpame videoludico di prima scelta. Due mesi fa ho sentito di gente che ha pagato una PlayStation2 all'incirca due milioni e passa per poi giocare a *Ridge Racer V* aspettandosi di provare *"emozioni ludiche mai provate prima"*, curioso come le nuove emozioni avessero un 5 come suffisso... Naturalmente a volte capita che una console esca subito accompagnata da un capolavoro, si pensi ai vari *Mario* per le console Nintendo, ma il linea di massima non valgono MAI i soldi richiesti all'inizio, soprattutto quando si parla di importazione parallela. Questo mese vi parlerò di una tecnica un po' crudele, un po' sadica, un po' infame, un po' molto conveniente, roba da avvoltoi videoludici, ma è

Non mi stancherò mai di mettere foto di *Zelda: Ocarina Of Time* in questa rubrica. MAI!

meglio passare per avvoltoio che per pollo, dice il saggio. Le console hanno questo enorme pregio che col tempo migliorano, o meglio migliora la qualità quantomeno tecnica dei giochi che escono. Curioso ma vero, spesso i giochi migliori escono quando ormai la console sta tramontando, quando sta per uscire quella della generazione successiva. E io mi domando e chiedo, perché spendere una barca di soldi per una console nuova di pacca che spesso è accompagnata da una line up scarsa, che poco sfrutta le sue capacità, quando invece spendendo molto meno si può comprare una console della generazione precedente con un parco giochi vasto e spettacolare tra cui sguazzare? Per avere la console

Tekken Tag Tournament - La PlayStation 2 in tutto il suo splendore.

"nuova", quella con cui fare gli smargiassi con gli amici? Ma vi sembra una grande furbata spendere una barca di soldi per un hardware che quando verrà sfruttato a dovere costerà la metà? Ora come ora io mi permetto di consigliarvi il seguente piano d'azione organizzato in modo tale da venire incontro a ogni esigenza desiderio. Volete scoprire le console? Perché non pensare a un Super Nintendo? Un parco giochi clamoroso, pieno di capolavori, che potete trovare usato o in svendita nei negozi a prezzi irrisori, e non voglio sentire la scusa degli emulatori (andatevi a rileggere il Capitolo III che non amo ripetermi). Amate i picchiaduro Capcom alla follia? Un Saturn usato è quello che fa per voi, senza contare i giochi della serie *Shining Force* o *Nights*, il tutto al costo di un decimo della Play2. Vi sembra roba troppo retrò per i vostri gusti? Peccato, vi perdete delle gemme, ma posso capirvi. Allora questo è il momento dell'N64 e della PlayStation, entrambe costano ormai pochissimo e contano tra le loro fila diversi capolavori che magari trovate anche a prezzi scontati o usati: se volete consigli su dei titoli in particolare scrivetemi pure. Volete assolutamente qualcosa di un minimo nuovo con cui lucidarvi le pupille? Ok vi concedo il Dreamcast, trovatene uno usato giapponese che vi costa la metà della versione europea, e godetevi *Soul Calibur*, *Sonic Adventure* e *NBA2K*; tra poco arriva anche la versione americana di *Shen Mue*, per nominare solo gli indispensabili. Sia chiaro, se siete dei nababbi il discorso da me fatto fino a questo momento non vale nulla, compratevi tutto ciò che più vi aggrada quando preferite, ma altrimenti occhio a non farvi trascinare dalla furia consumistica con acquisti frettolosi dettati solo dalla pubblicità. Sicuramente è bello trovarsi davanti a un gioco dalla grafica che disarticola la mascella, ma è meglio trovarsi davanti ad un gioco divertente e ben fatto, e queste sono cose che il tempo non cambia. Augh!

Metal Gear Solid: una buona ragione per comprare una PlayStation, anche due.

P.S. *Indovinate? Bravi! L'indirizzo a cui mandare le vostre lettere, gli spunti e le critiche (no dai, le critiche no...) rimane ormai graniticamente stabile, ovvero ego@rome.com*

Ugo Laviano

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

L'arena dei lettori

LE FAVE DI FUCA DI ALTER EGO

Curioso il mondo, questo mese mi scrivono un paio di nuovi amici mentre invece da Matteo e Giuliano non mi è giunta neanche una cartolina, destino dolce amaro questo che mi separa da vecchi compagni di viaggio per farmene incontrare di nuovi (Uè Mattè, uè Giulià, se il mese prossimo non vi fate sentire mi offendo!).

Carissimo Ugo,
inizio questa missiva facendoti veramente tanti complimentoni per la tua rubrica che da qualche mese allieta le mie letture "da cesso" :D. Non so quanto la mia opinione possa essere intelligente o interessante per gli altri lettori, ma nemmeno mi importa più che tanto. Ho sempre considerato queste rubriche come uno spazio "libero" in cui fosse possibile esprimere i pareri di tutti. Quindi, eccomi qua! A dire il vero, ora come ora, io non c'entro molto con le console, visto che l'ultimo mio acquisto in questo campo risale ai tempi d'oro della Sega (Master System, Megadrive), ma comunque volevo cogliere l'occasione per parlare di un argomento magari banalissimo ma che mi ha sempre fatto riflettere (e "rosicare") non poco. Un "normale" possessore di PC (sono ovviamente esclusi gli "smanettoni" di maximo grado e i miliardari) deve da sempre sottostare ad una regola "de facto", non scritta, ma comunque conosciuta da tutti: in un tempo che varia dai quattro ai dieci mesi la bestia pazzesca che hai comprato, ultimo processore, tonnellate di memoria, scheda grafica da urlo, ABS, airbag e condizionatore, perde smalto, vigore, tonicità... ti ritrovi a contemplare il "pupo" per cui hai penato tanto, per il quale hai operato pesanti decurti al magro stipendio, per il quale magari hai combattuto un'aspra battaglia in famiglia, con uno sguardo che è un misto di nostalgia e di rammarico, e con un retrogusto in bocca di tradimento. Il momento più brutto è quando hai tra le mani il primo "giocone" regalato (o, peggio, comprato) che "SCATTA" (oh, mio dio...) e quando cominci a notare negli occhi degli amici convenuti "per una partitina" una luce di compassione... Allora tutti i bei momenti, tutte le effimere soddisfazioni, sfumano in grigio. Una console non è così. A parte rare eccezioni, chi compra una di queste macchine può stare sicuro (e il caso più lampante è quello della PlayStation) che nel corso del tempo le risorse della sua beniamina verranno spremute, che ogni singolo Bit di memoria, ogni Hertz, ogni Kb/sec di transfer-rate, verranno sfruttati al massimo, senza tregua, finché l'unica soluzione sia la capitolazione maxima, e l'uscita di un nuovo modello (5-6 anni... e questo non vuol dire, naturalmente, che il precedente sia morto!). Non so... probabilmente questo è derivato dalle diverse strategie di marketing, ma è sempre stata una gran rottura!!! Mi rendo conto che qui non ci sono domande, né spunti, né riflessioni, ma solo un mero sfogo, e nemmeno tanto articolato, ma lo spazio mi sembra di capire sia poco, e la rabbia è tanta nel constatare, al paragone, quanto le risorse di un PC siano sprecate... tutto qua... Spero di non aver ecceduto in un senso o nell'altro. Un saluto, e a presto risentirci!!!

Axel F.

Salus misterioso Axel Foley,
qui siamo tutti amiconi quindi la prossima volta firmati con il tuo vero nome, ok? Per comodità ti chiamerò Emiliano, va bene? Si dai, lo so che non ti formalizzi. Allora Emiliano, interessante mail la tua che mette in evidenza un curioso contrasto tra PC e console. Un PC più passa il tempo più invecchia, da il meglio di se all'inizio poi cala, le console invece col tempo offrono giochi sempre più rifiniti e graficamente spettacolari, merito del tempo passato dai programmatori a sfruttarne ogni anfratto di memoria. E' incredibile ciò che avviene nel mondo PC; ti rendi conto che un poveretto che si è comprato una scheda con GeForce per il supporto T&L via hardware lo vede supportato dai giochi solo ora, quando ormai è uscita la GeForce 2? Tutto ciò sembra perverso solo a me?
Per il resto che dire? Se tanto hai amato le console Sega perché non butti un occhio al Dreamcast? Sarebbe come tornare a casa e volendo lo si può trovare a poco (zacchete, guarda che rimando perfetto alla tematica del mese! A volte mi faccio paura da solo.). Infine sono contento di aiutare la tua diuresi e la tua digestione, sono soddisfazioni mica da poco queste, mi fanno sentire veramente utile in qualche modo. Ciò è molto bello, anzichenò.

Ciao Ugo,
ti scrivo in merito al capitolo IV di Alter Ego, quello riguardante le periferiche monouso, ti sembra onesto che una casa produca un controller che si possa poi usare solo per un gioco? Mica vengono regalati! Non sarebbe il caso che uscissero tutta una serie di titoli che sfruttino tali pezzi di oreficeria videoludica?
Il desiderio e la tentazione di acquistarli c'è, ma per un solo gioco mi sembra un po' un latrocinio...

Il Discepolo del Garatsu

Caro Discepolo del Garatsu,
Inizio complimentadomi con te, il Garatsu è una delle tecniche Ninjia più difficili da apprendere, hai tutta la mia stima. Veniamo ora alla questione da te sollevata: nessuno ti obbliga a comprare tali giochi quindi, se la spesa ti sembra esagerata, rivolgiti pure ad altri giochi... AHAHAH no dai stavo scherzando, una soluzione comunque c'è e ti reco quindi la buona novella. Per *Dance Dance Revolution* è uscito uno scatenatissimo Second Remix che è in pratica un galvanizzante et dimagrente data disk, inoltre dovrebbe essere in dirittura d'arrivo anche una nuova sbrillucciocosa versione di *Guitar Freaks*. Infine sta per vedere la luce anche un gioco di ruolo della Konami, tale Reiselied (in uscita a Luglio in Giappone) che permetterà di sfruttare, in alcuni sottogiochi, la mitica chitarrina orfana di corde. I giochi musicali sono ormai una delle principali fonti di entrate della Konami, che nell'anno fiscale 1999 ha infatti aumentato gli utili di un buon 30% (soprattutto grazie a questo nuovo genere trendy), incamerando 23.500.000.000 di yen. Se non sapete quanti soldi sono, ve lo dico io: sono parecchi assai. Gli utenti Dreamcast fino ad ora guardavano con invidia ai Rythm'n Games per PlayStation, ma adesso anche loro possono gioire e tanto. Infatti, la periferica più allucinante è prevista proprio per la console di casa Sega: una mirabolante y colorata y latina maracas con tanto di tappetino allegato, una chicca per veri feticisti. Nel gioco allegato a questa perfierica dovevano anche esserci dei brani di quel nano peloso di Ricky Martin, ma la Sony, da bravo squalo protezionista qual è, non ha naturalmente concesso i diritti. Sono belli questi retroscena che vi fornisco, vero?

LA PERLA DEL MESE

Ecco un novo angolo tutto per voi.
La Perla del mese mi è stata inviata da tale Antonio Marfuvallo sotto potente coercizione.
A cosa si riferisce questo curioso elenco di aggettivi esageratamente pertinenti?
A voi scoprirlo, chi mi risponderà per primo apparirà come vincitore del concorso or ora indetto sul prossimo capitolo di Alter Ego.
Vi potrete bullare con gli amichetti! Fico eh?

Analogico, digitale, tricornuto, plasticoso, gigionesco, assurdo, contemporaneo, immediato, giallo, direzionale, blu, snello, verde, dotato, rosso, incandescente, maneggevole, sgargiante, ergonomico, strano, comodo, differente, accattivante, nostalgico, innovativo, imitato, preciso, giocoso, inconcepibile, concepito, nintendo.
Il portale per una serie di mondi straordinari.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

INTERNET NO STOP

Bolletta telefonica? Chi era costei?

a cura di Gianluca Loggia

Vi ricordate il primo appuntamento con Internet Village in modalità quattro pagine? Quando parlammo di *Quake3* e *Unreal Tournament*? Bravi. Ricordate cosa dicemmo a proposito dell'online gaming in Italia? La situazione non era delle migliori. Era appena arrivata ADSL, ma solo in poche città e a un prezzo ancora tutto sommato poco aggressivo.
Beh, a qualche mese di distanza torniamo con piacere sull'argomento perché di novità ce ne sono, eccome!

GIOCARE ONLINE

Al di là del fatto che il videogioco è un'arte, giocare vuol dire fondamentalmente divertirsi. E da che mondo è mondo, divertirsi in compagnia è sempre stato più bello che divertirsi da soli. Questo vale anche per il videogioco. E, in effetti, l'evoluzione del mondo dei giochi per PC (cosa che più ci interessa da vicino) sembra confermare questa teoria. Giochi come *Ultima Online, Quake 3, Unreal Tournament* e altri sono esempi lampanti di come il multiplayer sia una realtà. Negli States lo è già da diversi anni, per un motivo molto semplice: la telefonata urbana negli USA è gratuita, in cambio di una abbordabilissima somma fissa da pagare periodicamente. In Italia purtroppo la situazione non è così. La telefonata urbana (che è quella che generalmente si fa al provider per avere accesso a Internet) si paga eccome, con un prezzo che si aggira intorno alle 1500 lire all'ora dalla sera alla mattina (durante la giornata si paga il doppio). Questa è la più grande limitazione che un videogiocatore interessato al multiplayer possa avere. Controllare l'orologio mentre si sta allegramente fraggando con gli amici non è proprio il massimo della vita, non farlo potrebbe però essere la causa di una bolletta telefonica poco gradita. Insomma, diciamocelo chiaramente: così non va.

LE SOLUZIONI?

Fortunatamente le soluzioni oggi ci sono. Innanzitutto ADSL, di cui parlavamo prima. Questo servizio, offerto in Italia da diversi provider nazionali (tra cui Tin e Galactica), consente all'utente di rimanere online 24 ore su 24 con una velocità di download di 640kbps (mentre i normali modem, come ben saprete, arrivano massimo a 56kbps). Meraviglioso, vero? Purtroppo, però, c'è qualcos'altro da tenere in considerazione, oltre ai pregi della cosa. Il costo di ADSL si aggira intorno alle 150 mila lire mensili e il servizio è disponibile solo in poche zone d'Italia. Ma niente paura. Se ADSL rappresenta senza ombra di dubbio la soluzione più "professionale" per l'online gaming, altre intrigantissime scappatoie sono ora alla portata dei videogiocatori. Alcuni provider e/o gestori telefonici italiani (su tutti Wind e Galactica) hanno pensato che offrire un servizio Internet No Stop in cambio di una somma fissa mensile poteva essere una buona idea. E l'hanno fatto. In cosa consiste il tutto? Semplicissimo. Si paga una cifra tipo 60 mila lire al mese e si utilizza una connessione a Internet per tutto il tempo che si vuole, senza più preoccuparsi di centellinare il tempo di connessione, tanto è già tutto pagato. Avendo a casa una linea telefonica ISDN non si ha neppure la preoccupazione di tenere per lungo tempo occupato il telefono di casa e si gode dei vantaggi di una maggiore velocità di connessione (64kbps in digitale)

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

rispetto a quella consentita dai comuni modem analogici.

IL BELLO DI ESSERE NO STOP

- Stasera ti connetti?
- Non lo so, guarda... l'ultima bolletta telefonica è stata piuttosto pesante...
- Uh, volevo fare una fraggatina a *Quake3*.
- Dai, se ne parla un'altra volta.
- Massì, dai, stasera risparmiamo.

Quante volte vi è capitato di prendere parte a un dialogo del genere? Tantissime, vero? Una vera tortura... Avere un PC con la possibilità di connettersi a Internet è una cosa, avere un PC costantemente connesso a Internet è tutta un'altra cosa! Con il No Stop il personal computer diventa uno strumento diversissimo da quello che eravamo abituati a utilizzare.

I nuovi driver per la scheda video... che faccio, li scarico o non li scarico? Quanto sono grandi? Quanto tempo dovrò stare online per scaricarli? Mi conviene farlo di notte? Tutte domande che con una connessione continua non hanno alcun senso. Sono usciti i nuovi driver per la scheda video? Bene. Li sto già scaricando. Stasera devo connettermi per scaricare la posta... quel tizio ha detto che mi avrebbe mandato una mail importante. Errore.

Stasera accendo il PC e mentre finisco di scrivere l'articolo mi arriverà la mail di quel tizio. Gli rispondo e poi magari faccio una partitina a *Starcraft* con gli amici. La stessa parola "connessione" cambia abbondantemente di significato. Dite la verità... quando pensate alla parola "connessione" cosa vi viene in mente? Vi aiuto io: scatto alla risposta, possibilmente mai la mattina, poco tempo sennò pago troppo. Per chi è No Stop, invece, "connessione" è una parola come un'altra, che non fa assolutamente paura. E' come "scansione di un'immagine", "copia di un file", "lancio di un programma". Diventa insomma un'operazione da PC come una qualsiasi altra.

Niente più traumi.

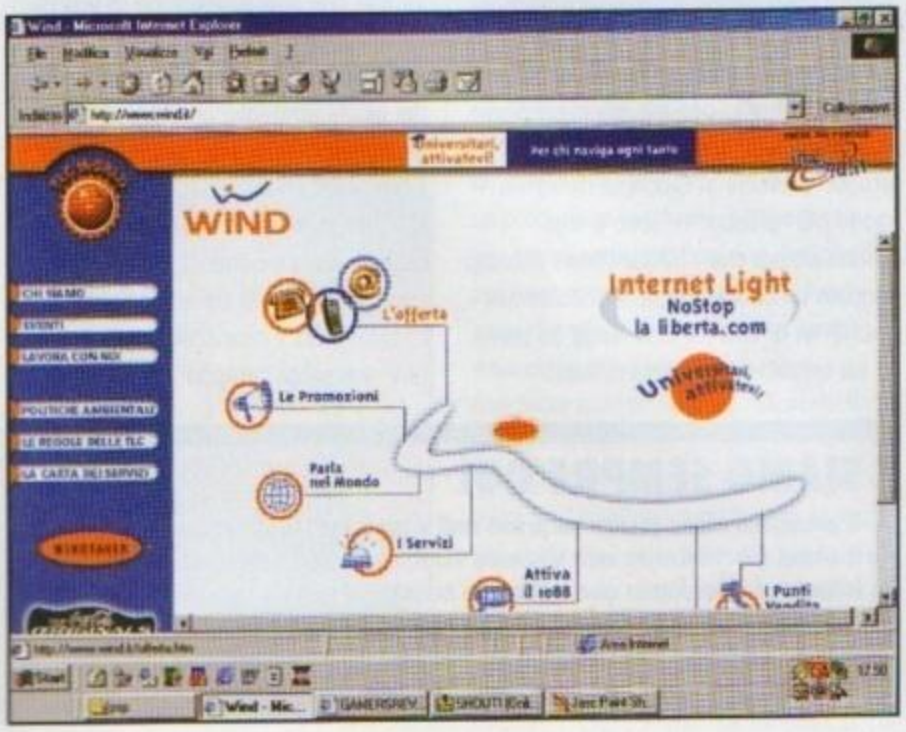
La stessa concentrazione dell'utente cambia. Quando si è online con una connessione a pagamento non si riesce mai a stare completamente a cuor sereno. C'è sempre in background quella pessima vocina che suggerisce *"Oh, guarda che stai pagando!"*. Quante volte avete salutato gli amici in chat dicendo *"Raga, io ho finito di scaricare quello che mi serviva: stacco!"*. Con una connessione continua, accendere il computer "comprende" lo stare online.

Il PC diventa un terminale della grande rete. Internet diventa una meravigliosa estensione del proprio hard disk e le possibilità offerte dall'utilizzo del PC si moltiplicano.

FETEGGIAMO, AMICI! FESTEGGIAMO!

Insomma Internet Village sta esultando per le nuove possibilità che abbiamo in Italia di fruire di una connessione senza limiti a Internet. E ci mancherebbe che non lo facesse. Il sogno di qualunque utente Internet, ma ancor di più di qualunque videogiocatore amante del multiplayer è abbastanza prossimo alla realizzazione. E, quello che più conta, già ne si può godere. Come dite? Sono quasi finite le due pagine dell'angolo Internet dedicate al Web e non avete ancora visto un link segnalato? Beh, è così. Questo mese avevamo troppo il bisogno di fare insieme a voi questa riflessione sulle nuove possibilità che abbiamo noi videogiocatori di coltivare la nostra passione insieme a gente di tutto il mondo.

Ma niente paura. Eccovi un po' di link. Andate a guardarvi le offerte ADSL di Telvia (**www.telvia.it**), di Tin (**adsl.tin.it**) e di Galactica (**www.galactica.it**) e le offerte Flat di Galactica (**www.galactica.it/flatrate/indice-i.html**) e di Wind (**www.wind.it**). E mai come ora fiondatevi su NGI (**www.ngi.it**) su Gameonline (**www.gameonline.it**) e su Gamers' Revolt (**www.gamersrevolt.com**), scegliete il gioco che più vi aggrada, mettetevi d'accordo con i vostri amici e... sì, per la miseria, giocate!!!



INTERNET VILLAGE NO STOP

Anche Internet Village è No Stop quando si tratta di ricevere le vostre critiche, i vostri suggerimenti o le vostre richieste di approfondimento.
Se volete decidere insieme a noi quale delle proposte Flat o ADSL accettare cercate Ualone su #zeta (server irc.filmaker.it) o scrivete alla PC Zmail o ancora a ualone@inwind.it . Alla prossima!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

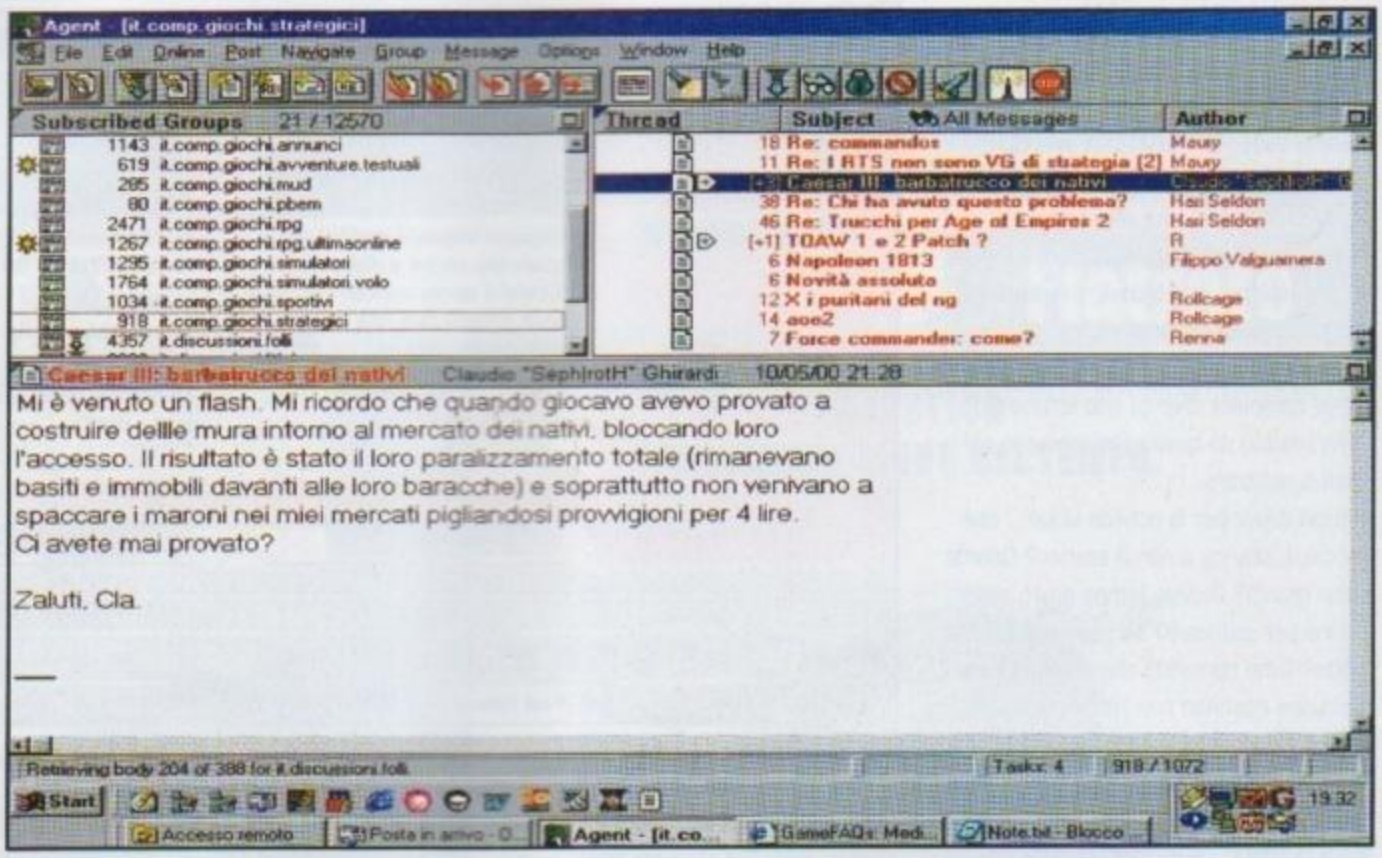
IT.COMP.GIOCHI.STRATEGICI

Dei sottogruppi di it.comp.giochi se ne salva un altro. Forse...

a cura di Gianluca Loggia

RIASSUNTO DELLE PUNTANTE PRECEDENTI

Dopo la parentesi fumettara del mese scorso torniamo al discorso sui sottogruppi di it.comp.giochi che stavamo portando avanti da quando questa rubrica è nata. Per chi si fosse sintonizzato solo adesso riassumiamo brevemente la situazione. Un annetto fa (o giù di lì) nacquero, da diverse costole di it.comp.giochi, diversi newsgroup tematici, dedicati ciascuno a un genere di videogiochi.
Come già detto in diverse occasioni, questa "rivoluzione" da una parte ha consentito agli amanti di generi specifici di discutere in serenità evitando gli invadenti messaggi di pirati e "crackers" (sempre più presenti su it.comp.giochi), dall'altra è stata causa di malcontento per tutti quelli che cercavano dalla gerarchia it.* un posto dove discutere di videogiochi a 360°, senza limitazioni di genere o piattaforma.



L'ALTRO NEWSGROUP VALIDO?

Bene. Due mesi fa abbiamo parlato di it.comp.giochi.rpg, il sottogruppo di icg dedicato ai Giochi di Ruolo per PC (e alle avventure grafiche), definendolo il più "riuscito" tra i figli dello storico e "antipatico" newsgroup italiano sui videogiochi.
Fino a due mesi fa eravamo convinti che anche il newsgroup di cui ci occupiamo questo mese, ovvero it.comp.giochi.strategici, fosse uno dei risultati più validi della "riforma di icg", ma ora ci viene il forte dubbio che le cose non stiano proprio così.

GRUPPO DI DISCUSSIONE? MAH...

Come ben sapete, "gruppo di discussione" è la traduzione comunemente utilizzata del termine newsgroup.
Beh, a icgs quella traduzione non sembra proprio calzare bene.
Dando uno sguardo al newsgroup nell'ultimo periodo si ha come l'impressione di stare guardando una bacheca molto disordinata. Ok, gli "off topic" non sono tantissimi, ma non è quello il punto.
Ciò che rende il gruppo un qualcosa di decisamente distante da quella che può essere una piacevole lettura è indubbiamente il fatto che all'interno i icgs la discussione stenta a decollare, il dibattito è praticamente quasi sempre assente e gli scambi di opinioni tra i frequentatori non ecciterebbero neanche il meno smaliziato tra i lurker della gerarchia it.*.
E dell'espressione "gruppo di discussione" non è solo la parola "discussione" a essere poco adatta a icgs, ma anche "gruppo" pare c'entri poco.
Se facciamo, tanto per essere cattivi, un veloce confronto con icg.rpg ci rendiamo subito conto di come, per esempio, il gruppo dedicato ai Giochi di Ruolo sia molto più "gruppo" rispetto a icgs.
Il fatto stesso che i frequentatori abbiano fondato un canale irc per chiacchierare anche "in diretta" la dice lunga su come ci sia un certo feeling tra di essi.
Di icgs, invece, non solo non esiste un canale irc (non che sia necessario a dare a un newsgroup la qualifica di "gruppo"), ma la cosa più grave è che i messaggi danno sempre quella poco piacevole sensazione di essere scritti a persone che non si conoscono.
"Ciao a tutti, sono Tizio e volevo chiedere informazioni circa il nuovo gioco..." è il modo in cui molti thread si aprono. Thread che spesso muoiono in una decina di risposte e niente più.
In pratica più che discutere del mondo dei giochi strategici ci si scambia informazioni e notizie sugli stessi.
Cosa che, per carità, è una delle maggiori utilità di un newsgroup tematico, ma non aiuta (quando, come nel caso di icgs, non sfocia in un sano dibattito) i frequentatori a conoscersi tra loro e a fare realmente "gruppo".

Subscribed Groups 21 / 12570

719	it.comp.giochi.action
1040	it.comp.giochi.annunci
595	it.comp.giochi.avventure.testuali
292	it.comp.giochi.mud
77	it.comp.giochi.pbem
2608	it.comp.giochi.rpg
1328	it.comp.giochi.rpg.ultimaonline
1288	it.comp.giochi.simulatori
1661	it.comp.giochi.simulatori.volo
1078	it.comp.giochi.sportivi
960	it.comp.giochi.strategici

SIAMO SEMPRE QUI

**Il prossimo mese (salvo sorprese dell'ultima ora) chiuderemo l'argomento it.comp.giochi dando uno sguardo veloce agli altri sottogruppi.
Intanto vi ricordiamo che critiche e consigli a questa rubrica sono sempre ben accetti all'indirizzo della ZMail (specificate Internet Village nel subject), a ualone@inwind.it o sul canale irc #zeta (server: irc.filmaker.it).
A risentirci!**

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

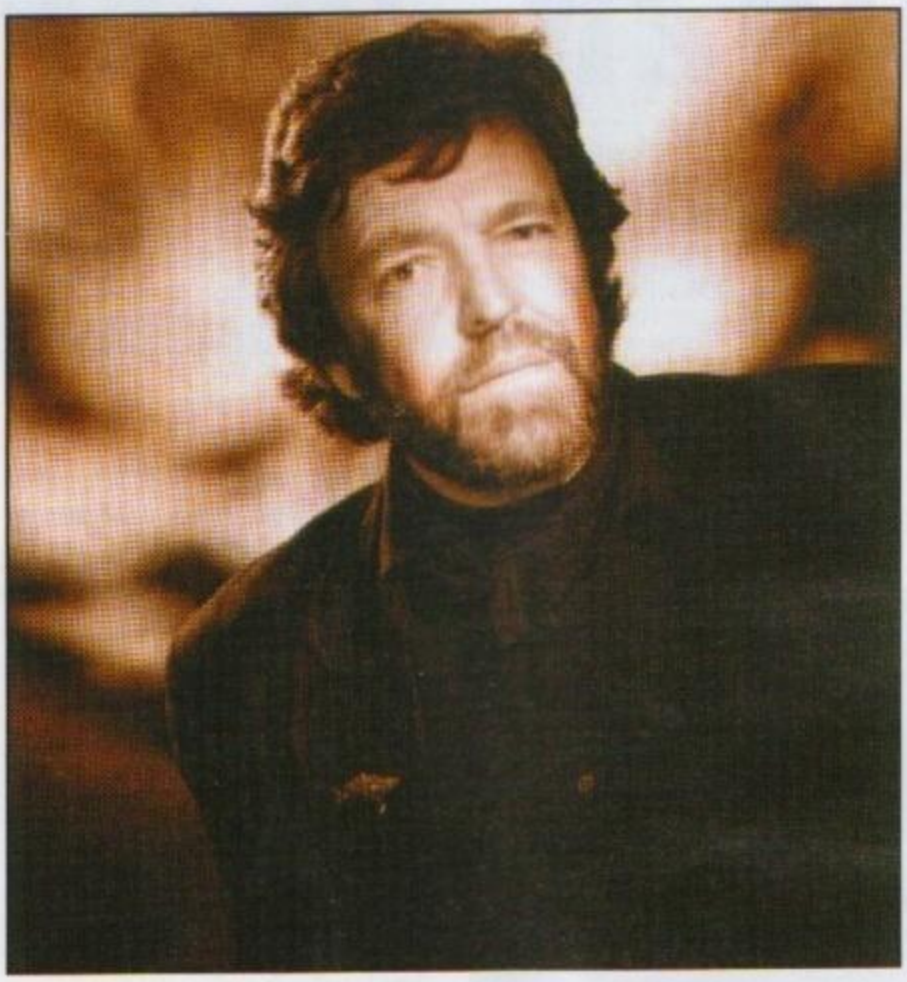
http://www.oldgamesitalia.net/

LE FRONTIERE DELLA LIBERTA'

Produttori di giochi contro la censura: una questione d'interessi economici

a cura di Alessandro Longo

Un altro nemico è caduto ai nostri piedi: riusciamo a scorgere, con soddisfazione, l'attaccatura mozzata dell'omero con la spalla. Pixel per pixel.
Scena scandalosa o innocuo esercizio di grafici? In questi mesi, a partire dal numero di PC Zeta di maggio, ci interroghiamo sulla fondatezza della censura nei videogiochi. Il web è il nostro esclusivo campo d'indagine.
Il mese scorso, attraverso le critiche subite da *Deer Avenger*[1] di Simon & Schuster, abbiamo elaborato il primo concetto sulla diatriba: coloro che rivendicano la libertà di produrre giochi violenti, non sono animati da una mozione ideologica; il diritto alla libera espressione è spesso, invece, un pretesto per mere motivazioni economiche. In altre parole, poiché i giochi violenti vendono molto, offrendo facile e immediato divertimento, i publisher non vogliono essere ostacolati da ragioni morali nei propri affari.
A tale proposito, citiamo Walter Walker, vice presidente e direttore del marketing della casa produttrice di *Deer Avenger*: *"Non abbiamo nulla contro i cacciatori. Abbiamo cacciatori che lavorano nel nostro ufficio [...] Stiamo parlando di una parodia di un gioco, non di disquisizioni politiche sui cacciatori"*[2].
Prima di proseguire la nostra indagine su vari casi di censura ai videogame e sulle motivazioni dei sociologi favorevoli o contrari alla censura, è utile ricordare che la questione della censura riveste, quasi totalmente, interessi economici.
I manager delle società di videogame



Il diritto alla libera espressione è spesso un pretesto per mere motivazioni economiche

sono pienamente consapevoli che i giochi violenti vendono molto.
Un developer, che ha voluto conservare l'anonimato, ha affermato, intervistato dal TIME[3], che *"un videogame è soprattutto un fatto di adrenalina e il modo migliore per mantenere alti i tassi di adrenalina è far credere di stare per morire"*.
La produzione cerebrale di dopamina (neurotrasmettitore), continua l'intervista del Time, cresce in modo inversamente proporzionale alla frequenza del battito delle ciglie del giocatore; un gioco è divertente quando riesce a rallentare il battito e a dilatare le pupille.
Tali dichiarazioni confermano la profonda relazione esistente tra marketing, le indagini di mercato e le neuroscienze: conosci l'uomo e ne farai un ottimo consumatore.
Alla luce di questo, il messaggio di John Perry Barlow, cofondatore della Electronic Frontier Foundation, è pregno di poesia e utopia: *"Governi del mondo industrializzato [...] io vengo dal cyberspazio, nuova casa della mente.*
A nome del futuro, vi chiedo di lasciarci in pace.[...] Io dichiaro lo spazio sociale globale che stiamo costruendo come naturalmente indipendente dalle tirannie che vorreste imporci. [...] Non sapete nulla della nostra cultura, della nostra morale [...] Stiamo preparando un nostro contratto sociale. [...] I vostri concetti legali di proprietà, espressione, identità, movimento e contesto non possono essere applicati a noi. Tali concetti si fondano sulla materia, e qui la materia non esiste"[4].
Nonostante queste dichiarazioni, la libera espressione, la possibilità di raffigurare scene violente nei videogiochi senza censura alcuna, dal punto di vista di chi li produce, è una rivendicazione dovuta a interessi economici.
Un'eccezione è costituita da *Radikal Zapping*, del 1996. Prodotto dal gruppo Internet Golem (decisamente gauchiste) e distribuito freeware, consisteva in un semplice tiro a bersaglio bidimensionale a personaggi dello spettacolo italiani (come Maurizio Costanzo). Scandalizzò la violenza virtuale contro persone esistenti ed anche l'impossibilità di controllare la distribuzione del videogioco, vista la relativa anarchia della rete; importa notare come l'intento degli autori non fosse solo provocatorio, ma retto dall'ideale di lottare contro il potere televisivo (sebbene siano discutibili l'efficacia e la maturità dei mezzi).
Tuttavia, *Radikal Zapping* non confuta realmente il dato secondo cui le immagini in conflitto con la morale dominante sono solo frutto di una scelta di marketing: in quanto freeware, non è un esempio di prodotto culturale sia esposto alle leggi di mercato sia costruito su idee emancipate da quelle, con il sigillo della soggettività dell'autore.
La questione della maturità creativa dei contenuti artistici (non tecnici) di un videogioco, rispetto ad altre forme d'arte, ci porterebbe lontani dal tema che ci siamo proposti.
Il mese prossimo continueremo la nostra analisi sul tema "videogiochi e censura", con vari esempi di giornalisti neo-Savonarola.

NOTE

1 Ricordiamo che si tratta di un gioco in cui, parodiando *Deer Hunter*, degli stessi autori, si impersona il ruolo di un cervo che uccide i cacciatori.
E' uscito il secondo episodio da poco e già si annuncia *Deer Avenger 3*.
2 Cfr. http://www.wired.com/news/culture/0,1284,17712,00.html
3 http://www.time.com/time/magazine/articles/0,3266,23885-3,00.html
4 J. P. Barlow, Il virus della libertà, dichiarazione dell'8 febbraio 1996 da Davos, Svizzera, in B. Parrella, Il giovedì nero di Internet, "Virtual", n 29, pagg 32-37, marzo 1996.Cfr. http://baldo.fub.it/telema/TELEMA7/Nicolo7.html

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

3DFX VOODOO5 5500 PROVATA IN ANTEPRIMA!

La maledizione Caraibica è tornata, ed è più cattiva che mai!

a cura di Davide Giulivi

"Come? Antony Tumeo ha ricevuto una GeForce2 GTS da recensire? Allora chiedo a 3dfx una Voodoo5 5500, perché sapere che qualcuno nell'*Arena* va più veloce di me è alquanto fastidioso..." Questo scriteriato dialogo telefonico tra il sottoscritto e Simone Soletta ha preceduto di poco l'arrivo dell'atteso quanto sospirato Voodoo5 5500, ottimo rappresentante della rigenerata famiglia Voodoo con cui 3dfx intende stregare i PC di mezzo pianeta. Dopo due rinvii ufficiali che ne hanno ritardato l'uscita di 6 mesi abbondanti (ebbene si, il lancio era originariamente fissato per il dicembre '99) e i fiumi di parole spesi senza avere il silicio sottomano, è arrivato il momento di montare il nuovo pargolo su di un PC di rango per verificarne le effettive capacità.

Una Porsche fuxia è sempre una Porsche fuxia anche in FSAA, soltanto più bella.

La scheda da noi ricevuta non è una "alpha board", ma un modello definitivo accompagnato però da driver beta presumibilmente un po' differenti da quelli che verranno inseriti nelle confezioni. Il Voodoo5 in questione è il modello 5500, che con 2 chip VSA100 in modalità SLI e 64 MB di SDRAM sarà presumibilmente il campione di vendite nell'ambito della nuova famiglia. Il 5500 impressiona ancor prima di essere utilizzato a causa delle sue "generose" dimensioni.

Si parla di 24 cm di lunghezza (un filo sotto il record della AWE32 PnP di Creative, la cui versione ISA era lunga quanto una pagina della nostra rivista), necessari a contenere due processori grafici, 8 chip di SDRAM da 8 MegaByte ciascuno e l'ingresso per l'alimentazione separata. Si avete letto bene, la 5500 non trae l'energia dalla porta AGP ma si affida ad un connettore identico a quello degli Hard Disk e dei CD ROM per ricevere la necessaria quantità di elettroni direttamente dall'alimentatore del Case.

Questa scelta sembra essere di tipo cautelativo visto che l'assorbimento medio da noi rilevato durante una sessione 3D intensa è stato di soli 5W, un consumo che non dovrebbe dare problemi nemmeno con gli economici alimentatori da 230W complessivi. Inoltre il calore rilasciato dalla scheda è sorprendentemente basso: in piena attività è appena tiepida, facendo sembrare GeForce e Voodoo3 delle stufe a carbone.

Gli stessi criteri di scurezza non sembrano invece alla base delle specifiche tecniche, più ispirate al concetto di "di più, più bello e più veloce". Il nuovo chip VSA100 (Voodoo Scalable Architecture) è prodotto con una geometria a 0,25 micron da 6 strati e con i suoi 14 milioni di transistor lavora per offrire le seguenti funzioni:

- **Doppia Pixel Pipeline**
- **Doppia Texture Pipeline (parallele)**
- **32 bit Rendering**
- **Texture di 2048*2048 Pixel**
- **Compressione Texture DXTC e FXT1**
- **T-Buffer, comprendente Full Screen Anti Aliasing, Depth o Field, Motion Blur e Soft Shadows**
- **Embossed Bump Mapping, Bilinear e Trilinear Filtering**
- **AGP 4X con SideBand**
- **24bit Z-Buffer**
- **Per Pixel MIP Mapping**
- **Planar to Packet Pixel (riproduzione dei filmati DVD)**
- **128 bit VGA**
- **350 MHz RAMDAC**

La solita lista di nomi esotici che accompagna ogni nuovo acceleratore 3D. I più attenti di voi noteranno però la presenza, accanto alle funzioni che è lecito aspettarsi da ogni chip moderno (bilinear, trilinear, mip mapping e Z-Buffer sono ormai dati per scontati) alcune novità. Il T-Buffer ad esempio, una tecnica che 3dfx definisce "capace di offrire effetti visivi di tipo cinematografico". Affermazione altisonante che sta ad indicare un nuovo scomparto di memoria pensata per consentire il Full Screen Anti Aliasing. Che cosa è l'Aliasing

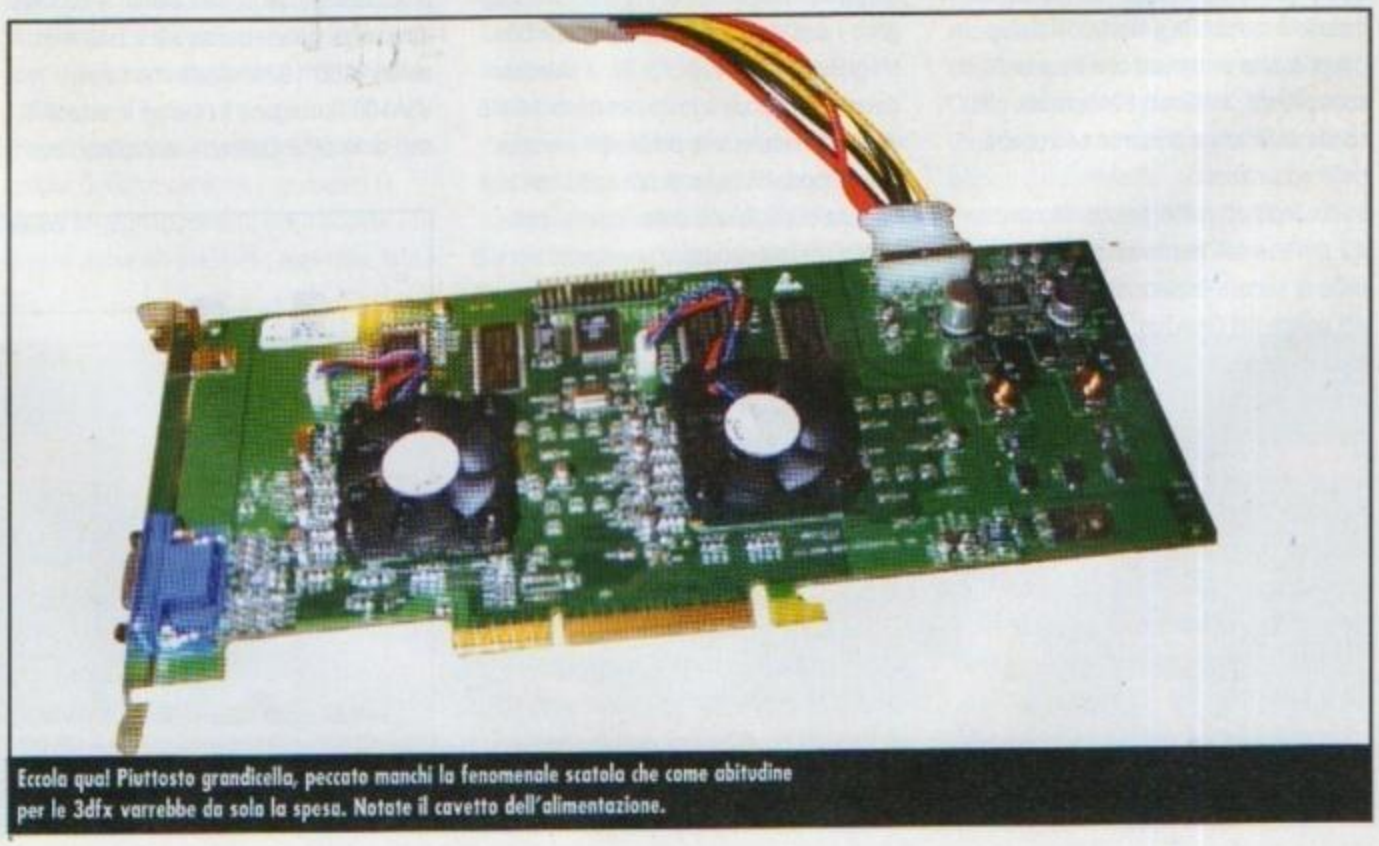
Da questa schermata richiamabile con un click potrete selezionare l'FSAA sotto Direct3d e OpenGL/Glide.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Ecco le nuvole prima in formato non compresso e poi passate sotto FXT1, niente male considerando che occupano un ottavo della RAM.

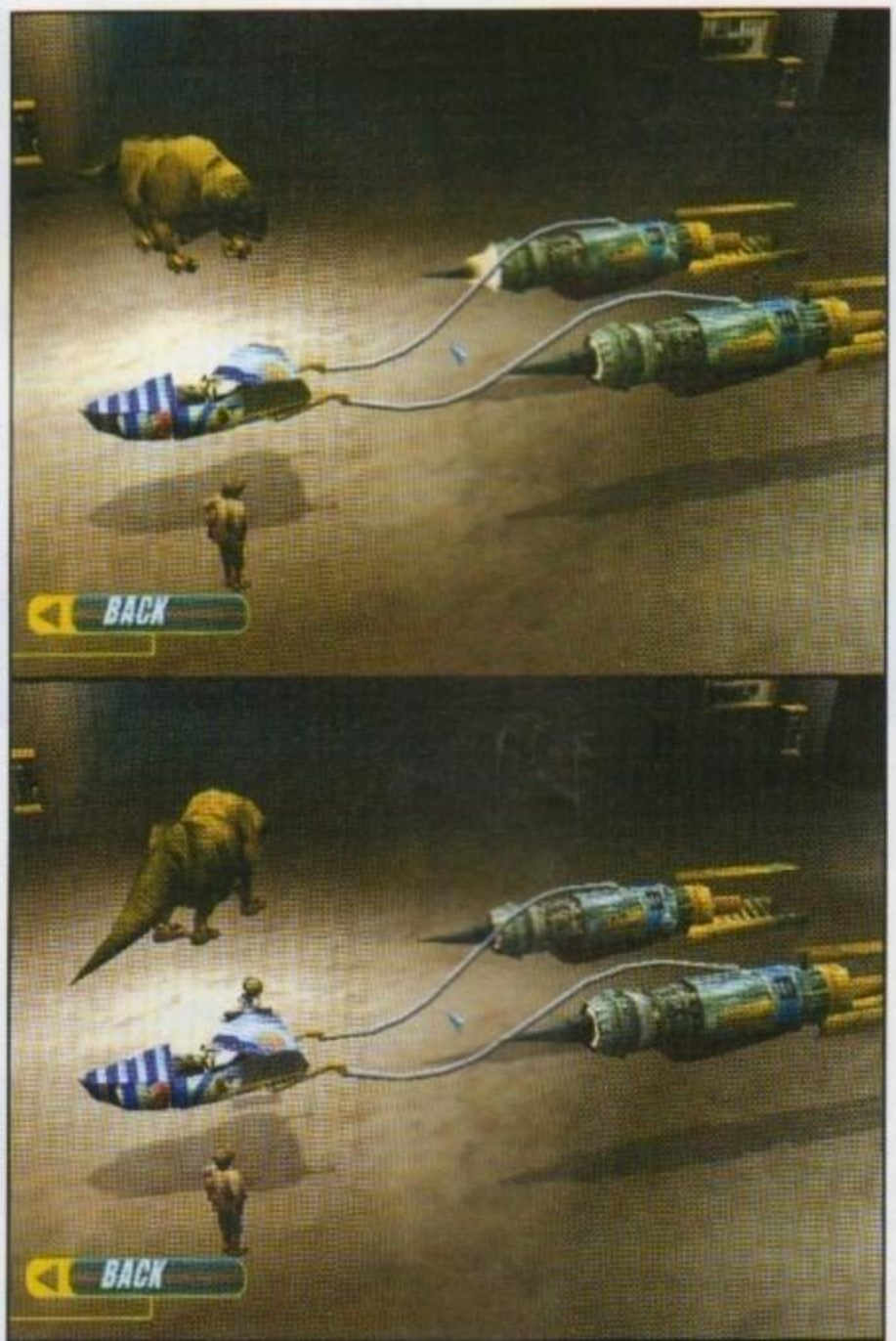
e perché è tanto odiato da richiedere lo studio di qualcosa che lo elimini da tutto lo schermo? L'aliasing altro non è che la "pixelizzazione" delle immagini, un difetto che accompagna i giochi per computer sin dai tempi del Commodore Vic 20.
Utilizzando le risoluzioni consentite dai monitor odierni è infatti possibile notare delle "scalettature" composte dai singoli pixel con cui sono disegnate le immagini. Essendo i pixel disposti come in una griglia, avviene che un qualsiasi oggetto, se rotato di 45° mostri evidenti dei lati seghettati. Se ancora non avete capito di cosa stiamo parlando significa che non avete giocato mai a un videogioco... qui si parla di quell'artificiale "effetto Lego" che imperversava totale ai tempi delle partite a NASCAR su VGA a 320*200 e che ancora oggi è ampiamente osservabile in qualsiasi gioco accelerato a 1024*768.
Al di là del numero di poligoni che li compongono (fattore altrettanto importante) la differenza tra i POD di Episode 1 e i veicoli di Wipeout su Playstation è nella visibilità dei pixel. Quanto sarebbero stati paurosi i Velociraptor di Jurassic Park se nel digrignare le zanne fossero comparse le tipiche scalettature visibili in tutto *Trespasser*? Il Full Screen Anti Aliasing è stato per anni considerato il "Santo Graal" della grafica 3D in tempo reale proprio per l'abisso che intercorre tra i risultati ottenibili da una Workstation SGI e quelli osservabili in un livello di *Unreal Tournament*.
Per implementare L'Anti Aliasing (d'ora in poi FSAA per brevità) non c'è un solo metodo. In teoria una scheda dotata di una alto Fill Rate potrebbe, via software, procedere a renderizzare più immagini ad alte risoluzioni (tipicamente 4), senza visualizzarle sullo schermo, per poi mixarle insieme fino ad ottenerne una soltanto da inviare al monitor. L'FSAA cerca infatti di sopperire alla comparsa delle scalettare sfruttando la minore sensibilità che l'occhio umano ha nel percepire lievi passaggi di sfumature.
Due pixel di tonalità notevolmente diverse se affiancati sono facilmente distinguibili con il risultato che un quadro guardato di sbieco in *Gabriel Knight* mostrerà una cornice composta da un lungo susseguirsi di seghettature. Se invece il bordo della cornice è circondato da pixel di un colore intermedio tra quello del legno e quello della parete l'occhio verrà ingannato è non noterà l'artificiosità dell'immagine.
Un altro effetto dell'Aliasing è lo spezzettamento degli oggetti visti in lontananza che fino ad una certa distanza hanno parti più piccole di quelle di un singolo pixel. Questo è il motivo per cui i palazzi di *Flight Simulator* sono, se osservati da qualche miglio di distanza, più simili ad un ammasso di quadretti colorati svolazzanti che non ha un edificio di mattoni. Con l'Anti Aliasing attivato questo difetto (chiamato di Pop-up) scompare del tutto mostrando una figura uniforme che mostra le giuste proporzioni anche se vista da lontano.
Il problema dell'FSAA è il suo costo in termini di velocità. Si parla di disegnare 4 immagini separate per riprodurne una soltanto, cosa che metterebbe in ginocchio il fill rate di qualsiasi scheda uscita fino ad oggi (leggasi velocità da moviola nei giochi). Il T-Buffer ideato da 3dfx (anzi in gran parte da Gary Tarolli, da qui la T) usa un FSAA di tipo Rotated Grid Super Sampling che, senza entrare eccessivamente nei dettagli (ne riparleremo nella recensione della 6000) offre una qualità visiva che se implementata via software provocherebbe un calo prestazionale del 75% ma che nel Voodoo5 "costa" molto meno e consente, se riprogrammato in modo diverso dai driver, anche l'implementazione di effetti di sfocatura guidata nella immagini. Se mettere fuori fuoco parti dello schermo vi sembra poco saggio non avete ben presente quali siano gli aspetti che fanno sembrare una immagine reale al nostro cervello.
Il nostro occhio è capace di mettere a fuoco solo una porzione parziale del nostro campo visivo, porzione compren-


Eccola qua! Piuttosto grandicella, peccato manchi la fenomenale scatola che come abitudine per le 3dfx varrebbe da sola la spesa. Notate il cavetto dell'alimentazione.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

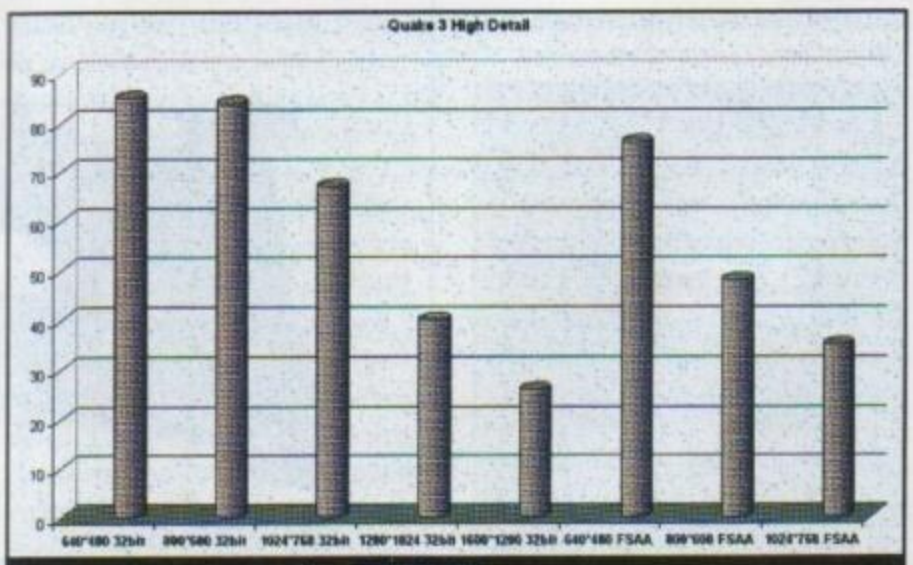
http://www.oldgamesitalia.net/

dente solitamente ciò che è al centro della nostra attenzione. Tutto il restante rimane sfuocato (perché anche il nostro cristallino si piega alle leggi dell'ottica) ma con un risultato positivo: il cervello sfrutta questa sfocatura per meglio valutare la profondità dell'ambiente.
Nel 3D generato dal computer tutti gli oggetti sono invece perfettamente a fuoco, cosa che disorienta le nostre capacità di valutazione della distanza. La sfocatura (o Blur) di determinate parti dello schermo è quindi utile a ridare la corretta sensazione di spazialità, come i grafici della Pixar sanno da anni, visto che utilizzano il Depth of Field dai tempi del primo Toy Story. Il T-Buffer consente anche la creazione del Motion Blur, (sfocatura visibile nella realtà quando osserviamo un oggetto che passa a grande velocità) e le Soft Shadows (la sfumatura osservabile nei contorni delle ombre) ma queste funzioni, così come il Depth of Field, dovranno essere attivate dai programmatori nei prossimi giochi, per cui non potremo che mettere nel freezer le valutazioni riguardanti la loro effciacia.
L'Anti Aliasing invece è invocabile dai driver del Voodoo5 e mostra i suoi effetti su tutti i vostri giochi. Questo significa, considerando anche il nuovo Rendering a 32 Bit che finalmente porta i Voodoo al livello raggiunto da Nvidia, che la nuova scheda di 3dfx consente miglioramenti immediati alla qualità delle immagini, invece di limitarsi ad "andare più veloce" come facevano i modelli precedenti. Ma i dati tecnici conosciuti già da tempo forse inizieranno ad annoiarvi e voi, come noi lo eravamo, sarete curiosi di sapere come si comporta il Voodoo5 alla prova dei fatti. Una volta installata la scheda e lanciato il Setup dei driver ci siamo ritrovati con il pannello di controllo dei 3dfxTools richiamabile cliccando sulla icona presente nella barra delle applicazioni.
I 3dfx Tools oltre alle tipiche informazioni sui driver e sull'Hardware danno la possibilità di settare luminosità e temperatura del colore del DeskTop, permettono di modificare alcuni parametri della visualizzazione del 3D ma soprattutto consentono l'attivazione dei due tipi di Anti Aliasing con un semplice click in un menu a tendina. I due tipi di FSAA si distinguono per il livello di *Sampling*, che può essere di 2X (comparabile a quello che Nvidia usa sul GeForce2) e 4X, di qualità assolutamente migliore. L'attivazione avviene senza riavvio del PC ed è anzi effettuabile anche a gioco già lanciato.
I primi test li abbiamo condotti in modalità standard: il Vodoo5 5500, con due



In queste schermate si vede la notevole differenza portata dall'AA, guardate i condotti che portano ai motori.

VSA100 da 166 Mhz "spara" 667 Megapixel/Megatexel al secondo che traggono i dati da una memoria di circa 50 MegaByte di pari velocità. Se vi chiedete dove siano andati a finire i restanti 14 MB che la scheda monta dobbiamo avvertirvi che la modalità SLI a doppio chip necessita della duplicazione delle Texture, che vanno così ad occupare uno spazio doppio rispetto al solito.
Questo schema raddoppia però anche la larghezza del Bus, che passa da 128 a 256 bit, raggiungendo i valori offerti dalla DDR Ram delle GeForce2. I risultati sullo schermo fanno fede alle aspettative: il Voodoo5 è un vero campione di velocità che a 800*600 32 bit non è stato spinto ai suoi limiti nemmeno dal Coppermine 733 a cui lo abbiamo abbinato.
La sensazione è che la scheda dia il meglio di sé alle alte risoluzioni visto che a 1024*768 - 32 bit rimane abbondantemente sopra i 60 fps che molti riconoscono come il solco della giocabilità.
La 5500 si comporta meno bene con i processori più lenti, un Celeron a 500 MHz ottiene gli stessi risultati sia a 640*480 che a 1280*1024, segno che i due VSA100 rimangono inoperosi in attesa di dati dalla CPU. Utilizzare la Voodoo5 con qualcosa di meno di un Pentium3 o di un Athlon a 550Mhz sembra veramente uno spreco: solo usando le istruzioni 3dNow! e SSE si ottengono risultati degni di annientare una Geforce DDR, i Celeron di media danno infatti risultati migliori con la GPU di Nvidia visto che vengono aiutati (nei pochi giochi che la supportano) dalla sezione T&L.
La qualità delle immagini senza Anti Aliasing è di eccellente livello, indistinguibile da quella del già citato avversario di Nvidia nel Redering a 16 e 32 bit, sia sotto OpenGL che sotto Direct3D. Dimenticatevi la tendenza al grigio, le striature delle ombre e lo scarso contrasto che il Voodoo3 riportava nei livelli di *Quake*; Il Voodoo5 mostra colori brillanti e sfumature delicate già in questa primissima versione dei driver, driver che ci hanno dimostrato anche una buona compatibilità. Siamo riusciti a lanciare praticamente tutti i titoli Glide, Direct3D e OpenGL in nostro possesso senza riscontare anomalie di sorta. Ma se in modalità standard il Voodoo5 si comporta ne più ne meno come un velocissimo TNT2 è nell'attivare l'FSAA che mostra realmente la sua classe: *Flight Unlimited, Need for Speed, Homeworld* si trasformano istantaneamente in uno spettacolo per gli occhi.
Niente più pixel visibili, niente Golden Gate a pezzetti all'orizzonte, solo immagini ottimamente definite e una sensazione di "solidità" che fanno sembrare la vecchia diatriba del Rendering a 16 o 32 bit una puerile sottigliezza.
L'Anti Aliasing 4X è **senza ombra di dubbio** la caratteristica più notevole tra quelle apportate dal Voodoo5.
Tornare alla modalità standard diventa difficile dopo aver passato qualche minuto tra curve realmente tonde e scale realmente dritte.
Il suo utilizzo non è però per nulla gratui-



Il dato più interessante sono i 74fps a 640*480 FSAA. Anche in modalità normale ci sono risultati di rilievo.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Ecco tre finestre dei nuovi 3dfxtools

to. La scheda è abbastanza veloce da permettervi di utilizzarlo in tutti i giochi di guida, simulatori di volo et similari, ma se viene attivato in un First Person Shooters il framerate crolla passando da 120 fps a 65 in KingPin (a 640*480, se si sale a 1024 il framerate scende anche sotto i 30) . Ci si ritrova così davanti ad una scelta curiosa: 640*480 - 16 bit con Anti Aliasing o 1024*768 - 32 bit senza? Che ci crediate o no la prima soluzione risulta essere decisamente migliore, pur offrendo una velocità simile. Alla 3dfx insistono nel dire che *Quake3*, a causa delle tonalità grigio-rossiccie che lo contraddistinguono, non è un buon campo per l'Anti Aliasing. Affermazione parzialmente vera secondo noi, perché anche nel gioco della id l'immagine ne guadagna parecchio, ma non sicuramente quanto in *Falcon 4.0*.

Una cosa che invece si può osservare nel gioco di Carmack è la compressione delle Texture FXT1 che viene utilizzata in luogo alla S3TC. Concentrandosi sll e nuvole è possibile notare che la compressione della 3dfx crea effetti di "banding" minori rispetto a quelli visibilissimi nei GeForce con driver 5.22.

Considerando che gli ultimi Detonator non sono nemmeno stati rilasciati ufficialmente non è il caso di sbilanciarsi in giudizi (che rinvieremo alla recensione definitiva), resta il fatto che sotto il piano estetico per ora 3dfx si aggiudica un punto, superando il risultato offerto anche da Viper2 (di poco) e ATI Fury MAXX (di molto). Altri giochi quali *Supreme SnowBoarding*, *RollCage Stage2* e *SuperBike 2000* incontrano, sulla 5500, il paradosso di girare meglio in Direct3D che in Glide, data la possibilità di alzare la profondità di colore. I driver installano la versione 3.x di Glide, la stessa uscita un anno fa per Voodoo3, segno che la vecchia API sembra essere stata accantonata, almeno sotto Windows, in favore di un migliore supporto Direct3D. Resta comunque immutata la totale compatibilità dei vecchi titoli, per cui gli appassionati di *Ultima IX* potranno procedere all'acquisto ad occhi chiusi.

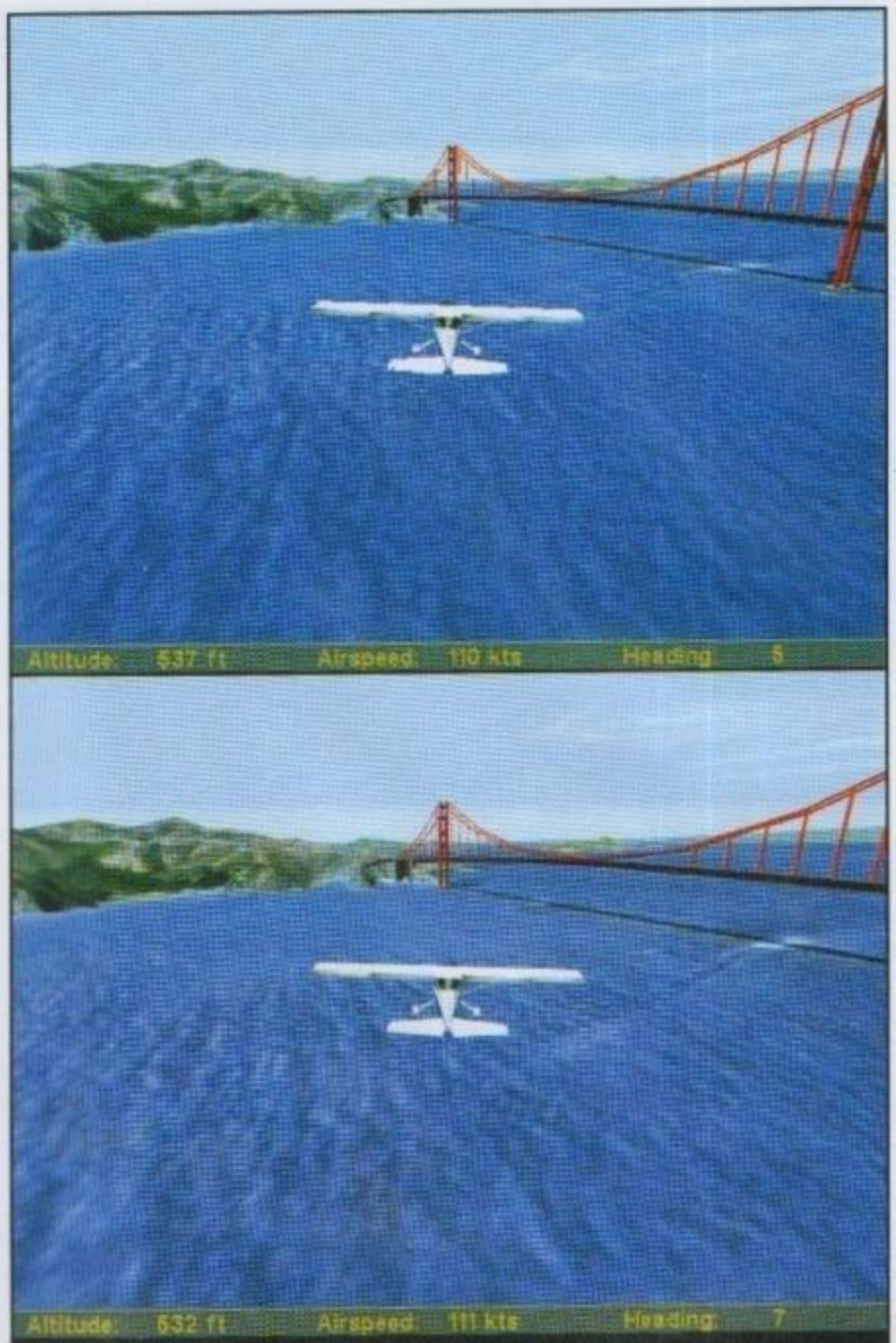
Insomma, il Voodoo5 si è fatto sospirare per mesi ma al suo arrivo a mantenuto le promesse.

Fosse uscito contemporaneamente al primo GeForce avrebbe agguantato la stragrande maggioranza del mercato senza eccessivi problemi, oggi deve fare i conti con il GeForce2 che offre un po' di velocità in più (in teoria molta di più, ma i benchmark dicono altro) e il T&L in Hardware.

Dalla sua il Voodoo5 ha una qualità visiva migliore grazie all'FSAA e ottimi risultati alle alte risoluzioni ma rimane comunque meno appetibile per i possessori di CPU lente.

Probabilmente visto il prezzo di 819.000 lire non verrà acquistato dai possessori di K6-2, lasciando spazio nella fascia bassa ai modelli 4500 e 5000 che dovrebbero offrire una ottima alternativa ai GeForce DDR... in attesa della 6000, che le prime voci danno come assoluta dominatrice nel campo della velocità.

Una sfida diretta tra i gladiatori del mercato è in arrivo nei prossimi numeri.



Dopo aver attivato l'FSAA il Golden Gate riacquista i piloni che gli spettano, guardate anche la linea dell'orizzonte.

Osservate i primi scalini e i lati del ponte, a 640 Aliasing è evidente, a 1024 è ancora ben visibile. La terza immagine e con AntiAliasing 4x a 640*480. I pixel sono scomparsi!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GEFORCE 2 GTS

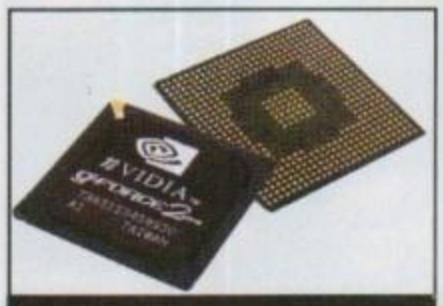
NVIDIA si prepara alla nuova battaglia con le Voodoo5 di 3dfx lanciando sul mercato il nuovo GeForce 2 GTS. Verifichiamo quanto è superiore al "vecchio" GeForce 256 con l'esclusivo test della Reference Board messaci a disposizione da NVIDIA

a cura di Antonino Tumeo

Durante il WinHEC di New Orleans sono stati presentati due dei chipset grafici di nuova generazione che faranno parlare di sé in questa seconda metà del 2000 e si scontreranno con i nuovi (ma piuttosto ritardatari) Voodoo 4 e 5 di 3dfx. Si tratta del cosiddetto Rage6 di ATI, che ha assunto il nome ufficiale di Radeon 256, e dell'atteso "refresh" primaverile del GeForce, chiamato col nome in codice di NV15, che avrebbe dovuto permettere a NVIDIA di mantenere il ciclo di introduzione di un nuovo chip ogni sei mesi e che ha assunto il nome di GeForce 2 GTS. Ma se per vedere il Radeon 256 nei nostri computer dovranno passare ancora alcuni mesi, per quanto riguarda il nuovo prodotto NVIDIA sarà entro pochi giorni già possibile acquistare le prime schede basate su di esso. Ovviamente, le reference board (le schede prodotte da NVIDIA come "modelli" per gli altri produttori e per le varie prove), sono già pronte, e PC Zeta ha avuto la possibilità di provarne una. Ma andiamo con ordine.
Innanzi tutto, questo GeForce 2 GTS può essere considerato solo un "semplice" refresh del vecchio processore grafico?
Potete giudicare voi stessi dalle specifiche. Il GeForce 2 GTS è, per usare la definizione coniata da NVIDIA, una GPU (Graphic Processor Unit) di seconda generazione. Realizzata con tecnologia costruttiva a 0,18 micron, è in grado di raggiungere una frequenza di ben 200 MHz contro i "soli" 120 MHz del GeForce 256, pur vantando ben 25 milioni di transistor contro i 21 del prodotto precedente. Benché teoricamente il GeForce 2 GTS possa supportare anche memorie SDRAM, NVIDIA ha previsto che sulle schede basate sul nuovo chip venga utilizzata solo memoria di tipo DDR (Double Data Rate).

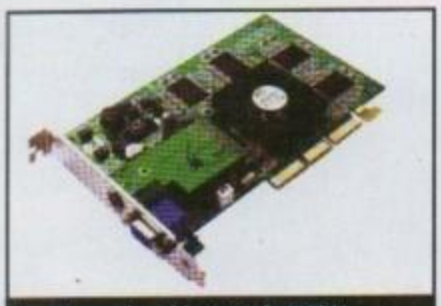
Una bella immagine da *Sacrifice*. Ancora una volta, in mostra tutti i poligoni che il GeForce 2 GTS è in grado di gestire (guardate i fiori).

Purtroppo, al momento non esistono memorie DDR con frequenze superiori ai 166 MHz (che vanno, come al solito, moltiplicati per 2 vista la particolare natura di questo tipo di RAM). La reference board a nostra disposizione montava 32 MB di DDR RAM Infineon a 6 ns impostati per l'appunto a 166 MHz. Presto dovrebbero uscire i primi chip di memoria in grado di arrivare (ufficialmente, cioè senza overclock) a 200 MHz, ma, considerando i già vari problemi di larghezza di banda evidenziati dal GeForce 256, tutto ciò non lascia presagire nulla di buono per il nuovo prodotto, in quanto le frequenze di processore e RAM non sono assolutamente aumentate in maniera proporzionale. Vedremo più sotto se l'impressione sarà confermata.
Come il predecessore, il GeForce 2 GTS integra i motori di trasformazione (per la generazione dei poligoni che costituiscono la scena tridimensionale) e di illuminazione (per la gestione delle fonti e degli effetti di luce) scaricando così la CPU dall'onere di occuparsi di questi aspetti della grafica di un gioco. I nuovi motori, però, sulla carta dovrebbero essere in grado di generare un massimo di ben 25 milioni di poligoni contro i 10 milioni della vecchia GPU. Sono stati fatti anche grandi miglioramenti per quanto riguarda il rendering (cioè la visualizzazione stessa dei pixel sullo schermo). Infatti, se mantenendo la struttura del vecchio GeForce (in grado di generare quattro pixel con singola texture e due texel, cioè pixel con doppia texture, per ciclo di clock), si sarebbe arrivati a un fill rate teorico massimo di 800 MPixel/s (200 MHz x 4 pixel) e di 800 MTexel/s (200 MHz x 4 texel x 2 texture), il nuovo processore gestisce sì 4 pixel con singola texture per ciclo di clock, ma si può occupare di ben 4 texel contemporaneamente invece di 2, arrivando così a un notevolissimo Texel Fill Rate di 1600 MTexel (200 MHz x 4 texel x 2 = 1,6 GTexel) per secondo. Un salto molto interessante, che difatti viene evidenziato anche nel nome



Il luccicante GeForce 2 GTS visto dall'esterno...

... e dall'interno.


La reference board fornitaci da NVIDIA... Un bel pezzo di hardware, non trovate?

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

(infatti, il GT della sigla GTS sta a indicare proprio "GigaTexel").
Ma le novità più grosse risiedono forse nel cosiddetto NVIDIA Shading Rasterizer (e la S di GTS indica proprio questo "supporto" per lo Shading). L'NSR è un nuovo motore inserito nel GeForce 2 GTS che, in sostanza, permette, operando direttamente sul singolo pixel, di applicare particolari effetti di illuminazione atti a rendere le texture che ricoprono gli oggetti molto più simili a delle superfici reali.
I metodi classici utilizzati per gestire l'illuminazione e le luci in una scena 3D sono due: le lightmap e il vertex lighting. Ciascuno di essi presenta dei vantaggi e degli svantaggi. Le lightmap sono, sostanzialmente, costituite da delle bitmap che vengono applicate sopra le texture con zone che presentano diversi "valori" di luce: sono, ad esempio, più chiare dove c'è più luce e più scure dove invece essa non arriva. Siccome nella mappa ci sono ovviamente i dati per ciascun pixel della texture (poiché vi si deve appunto sovrapporre), l'immagine risultante ha una buona qualità grafica. Purtroppo, diventa piuttosto problematico gestire l'illuminazione con un sistema di questo tipo quando ci si trova in una scena con oggetti o luci in movimento, in quanto la mappa dovrebbe continuamente venire sostituita.
Incidentalmente, uno dei motivi della nascita del multitexturing è stato proprio questo: infatti, siccome la lightmap può essere a tutti gli effetti considerata una seconda texture che viene applicata al poligono, per poter completare l'immagine di un poligono non bastava un solo ciclo di rendering, ma diventava necessaria una "seconda" passata. Oggi tutti i chip grafici sono dotati di unità in grado di supportare il multitexturing, e certamente, viste le specifiche, proprio il GeForce 2 GTS non dovrebbe subire penalizzazioni da questo punto di vista. Ma, a ogni modo, risulta particolarmente scomodo realizzare miriadi di mappe diverse e il continuo passaggio di dati non farebbe altro che incrementare i problemi di larghezza di banda anche con il nuovo processore grafico. Per risolvere questi inconvenienti già anni fa era comunque stata approntata la vertex lighting. In sostanza, per ognuno dei triangoli che costituiscono il modello poligonale dell'oggetto, vengono forniti i dati delle normali ai vertici (quindi tre dati per ogni poligono), cioè quelle informazioni che, in sostanza, riguardano l'orientamento del poligono stesso nello spazio. In base a questi dati, tramite un'interpolazione viene poi generata una mappa per tutti i pixel racchiusi dalle congiungenti di questi vertici (insomma, la superficie del poligono). Dato che le informazioni passate sono relativamente poche, gestire l'illuminazione con questo sistema risulta piuttosto veloce e permette anche di controllare fonti di luce dinamiche. È però facilmente comprensibile che, essendo i dati riguardanti tutti i pixel all'interno del poligono generati per interpolazione, solo utilizzando "triangoli" più piccoli, e quindi modelli molto complessi (con un maggior numero di poligoni), si riescono a ottenere risultati visivamente spettacolari. Ma sarebbe certamente controproducente per le prestazioni di un gioco dover realizzare un muro quadrato con, ad esempio, trentadue triangoli invece che solo due.
Ecco, dunque, dove entra in gioco l'NSR, che si propone di unire i vantaggi di entrambe le tecniche: la velocità del vertex lighting e la qualità visiva delle lightmap. In pratica, invece che fornire i dati relativi solo alle normali dei vertici, viene approntata una mappa, chiamata "normal map", che contiene tutti i dati relativi all'orientamento di CIASCUN pixel rispetto a una fonte di luce. Queste mappe non contengono, come invece le lightmap, le effettive informazioni sull'illuminazione di ogni pixel della texture, ma,

Un'immagine che lascia senza parole...

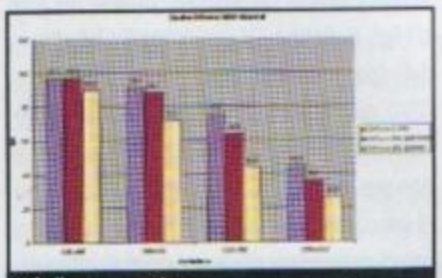
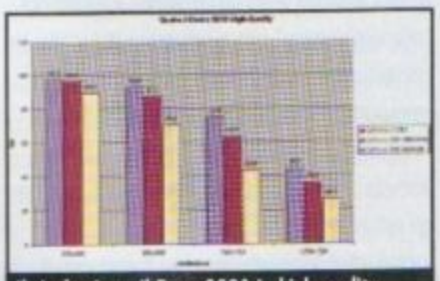
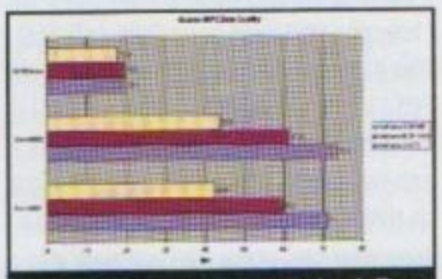
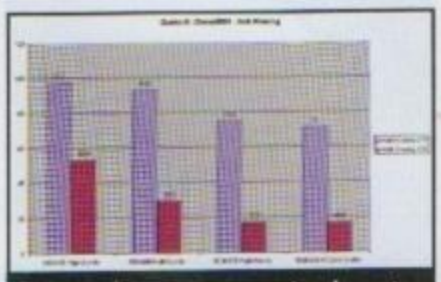
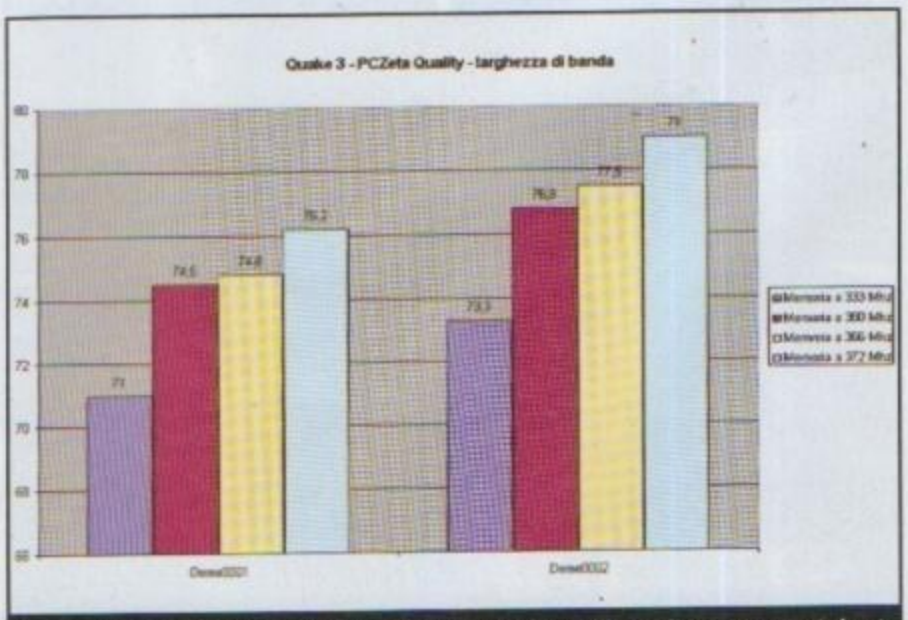


Tabella comparativa.


Il risultati con il Demo0001 in high quality.


E ovviamente non poteva mancare la tabellina con i risultati delle prove in "PCZeta Quality".


Questo grafico mostra come variano le prestazioni attivando e disattivando l'Anti-Aliasing.

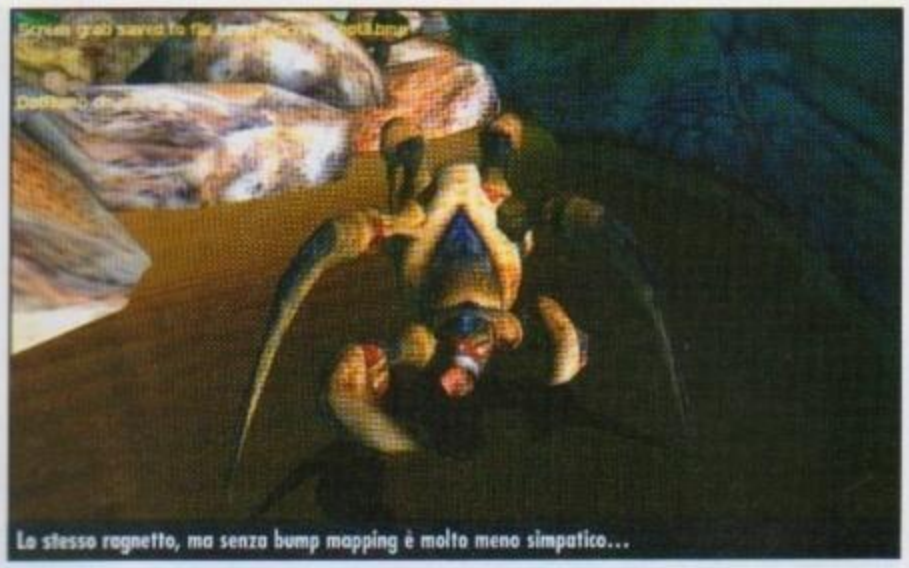


Questa serie di test del GeForce 2 GTS eseguiti con la memoria a differenti frequenze, mette in luce i problemi di ampiezza di banda della memoria.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Un altro esempio di bump mapping tratto da *Evolva*. Simpatico ragnetto, non è vero?


Lo stesso ragnetto, ma senza bump mapping è molto meno simpatico...

per l'appunto, solo i dati che riguardano la loro direzione. In questo modo gli effetti di illuminazione possono venire calcolati dinamicamente dal processore grafico secondo l'angolo della visuale, e siccome sono passati valori definiti per ciascun pixel invece che dati estrapolati come nella vertex lighting, la resa grafica risulta particolarmente buona.

È questo, in sostanza, il principio su cui si basa la per-pixel lighting supportata dall'NSR, nelle quattro diverse salse di per-pixel diffuse, specular, spot, e point lighting (applicabili tutte contemporaneamente su uno stesso pixel nella stessa passata, in quanto si parte sempre dalla stessa normal map... è comunque molto difficile vedere un pixel con tutti questi effetti attivati, ma nell'evenienza...). Sicuramente, però, il quinto effetto messo a disposizione dalla per-pixel lighting dell'NSR è quello tecnicamente più interessante: si tratta del per-pixel bump mapping. In parole molto semplici, il bump mapping, per chi non se lo ricorda, è una tecnica di rendering basata sulle texture che permette di simulare gli effetti di luce causati dalle irregolarità presenti sulla superficie di un oggetto (le crepe o le rugosità di un muro, i graffi su un metallo) senza aumentare la complessità del modello. Rammentiamo che Matrox aveva introdotto il cosiddetto Environmental Mapped Bump Mapping proprio per cercare di aumentare il più possibile la qualità visiva. Ma, sebbene più spettacolare, l'EMBM di Matrox era completamente dipendente dal punto di vista come il vecchio Bump Mapping supportato da GeForce e Voodoo3. Ora, invece, con il GeForce 2 GTS, grazie alla per-pixel lighting, i programmatori possono creare delle normal map che contengono le informazioni delle varie particolarità e imperfezioni di una superficie (che, come nella realtà, si risolvono, per l'appunto, in un diverso modo di riflettere la luce) e in questo modo essa sembrerà sempre realistica indipendentemente dal punto di vista.

In effetti avendo potuto provare la reference board di NVIDIA, possiamo dire che il sistema funziona, e molto bene a giudicare dai dimostrativi messici a disposizione.

L'efficacia di questo approccio al bump mapping pare effettivamente superiore a tutte le altre tecnologie attualmente in circolazione (potete costatarlo dalle foto sparse per l'articolo), ma, certamente, al momento si tratta solo di tech demo. Ci vorrà ancora qualche tempo perché le funzioni dell'NSR, rigorosamente accelerate in hardware e utilizzabili comunque già a partire da DirectX 6.0 con la funzione D3DTOP_DOTPRODUCT3 e con OpenGL sfruttando l'estensione NV_register_combiners, vengano però effettivamente sfruttate dai programmatori di videogiochi, e solo allora potremmo constatarne la reale efficacia, anche se le premesse sembrano ottime. Uno degli aspetti che ha suscitato particolare interesse nell'ambito del mercato delle schede 3D è stato senz'altro il supporto per il Full Scene Anti-aliasing. Brevemente, per chi ancora non sa di cosa si tratta, il FSAA è una tecnica che permette di rimuovere le fastidiose "scalettature" dei bordi dei vari oggetti che sono spesso visibili negli ambienti tridimensionali. In pratica, l'immagine, prima di essere visualizzata a una data risoluzione, viene elaborata dal processore grafico a una risoluzione molto più alta (solitamente il doppio sia in altezza che in lunghezza, risultando così effettivamente quattro volte più grande) e viene poi "ridimensionata" alla risoluzione richiesta. Un compito certamente molto oneroso. 3dfx voleva essere la prima società a portare il FSAA nel mercato home. Invece, la prima società a farlo è stata NVIDIA. Infatti, già con gli ultimi driver non ufficiali (gli stessi, per inciso, che sono attualmente forniti con il GeForce 2 GTS), anche il vecchio GeForce 256 poteva supportare (pur con pesanti perdite di prestazioni), questa feature, ovviamente pensata da NVIDIA per il nuovo prodotto. I risultati però, non sono forse al momento ancora quelli sperati, come potrete verificare poco più sotto.

Altra piccola novità del GeForce 2 GTS (sempre relativa ai driver, per la verità) riguarda l'inclusione del supporto per le texture compresse in S3TC (frutto dei recenti accordi tra S3 e NVIDIA), anche in OpenGL: infatti, il formato S3 è incluso in DirectX, ma deve essere ancora preso in licenza per l'API SGI.

Prima però di passare alla parte certamente più interessante dell'articolo, cioè un commento dei numeri forniti dai primi test del nuovo chip grafico, concludiamo la presentazione tecnica ricordando che ovviamente sono stati mantenuti tutti gli altri aspetti salienti introdotti con il GeForce 256, come il Cube Environmental Mapping, il Vertex Blending e Skinning, il supporto per l'AGP 4X con Fast Writes e la possibilità per i costruttori di schede video di montare tutte le eventuali entrate e uscite video. Una nota, infine, merita anche il processore HDTV (per la decompressione e visualizzazione dei flussi High Definition TV, cioè della TV ad alta definizione che sta prendendo piede negli USA), già incluso nel GeForce 256, ma notevolmente migliorato nel nuovo processore, e non per niente NVIDIA ha deciso di porre su di esso una grande enfasi. E adesso, siamo pronti per parlare dei primi risultati ottenuti con la reference board del GeForce 2 GTS messaci a disposizione da NVIDIA.

I test sono stati svolti su un Pentium III 650 MHz (Coppermine), con 128 MB di RAM PC133 e Hard Disk IBM DPTA da 20 GB. I driver che abbiamo utilizzato, sono stati in tutti i casi i 5.16, in quanto sono quelli forniti da NVIDIA per il nuovo processore grafico e sono quelli che, grazie alla particolare ottimizzazione, permettono al vecchio GeForce di andare più velocemente. In particolare,

Incominciamo con i "calibri pesanti": particolare del livello sviluppato da NVIDIA per *Quake 3* che mette in mostra lo shading (prestate attenzione al logo sul pavimento).

Ma allora è qui che producono i chip grafici NVIDIA!!!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

abbiamo concentrato la nostra attenzione su *Quake III*, banco di prova per le schede video sempre più fondamentale per tutta la stampa orientata ai videogiochi. I numeri sono un po' controversi, per la verità. Con la nostra oramai classica PCZeta Quality (1024x768x32 bit con tutti i parametri riguardanti geometria e texture impostati al massimo), infatti, abbiamo ottenuto valori, sia con il Demo0001 che con il Demo0002 superiori al vecchio GeForce 256 con DDR RAM (la scheda che abbiamo utilizzato come termine di paragone è una Creative Annihilator PRO) di 11-12 fps (da circa 60 a poco più di 70). Un guadagno di tutto rispetto, sempre nell'ordine del 15%, che rende il GeForce 2 GTS il nuovo re delle prestazioni, ma che risulta percentualmente inferiore al salto che c'è stato passando con il vecchio GeForce da SDRAM a DDR RAM.

La spiegazione è semplice: oltre al fatto che senza dubbio i driver per il GeForce 2 GTS (o meglio le DLL, visto che l'interfaccia e il pacchetto da installare è sempre lo stesso) sono molto immaturi, a differenza di quelli del GeForce 256, ormai particolarmente ottimizzati, pesano senza dubbio i paventati problemi di ampiezza di banda della memoria. Lo scarto SDRAM-DDR RAM lo aveva già dimostrato con il vecchio chip, e ci possiamo immaginare le difficoltà del nuovo processore che funziona a una frequenza di ben 80 MHz maggiore. Per assicurarci di aver colto nel segno, abbiamo provato a overclockare la memoria ed effettivamente, come potrete costatare dal grafico che troverete tra queste pagine, più si aumenta la frequenza più il chip diventa in grado di esprimere le sue vere potenzialità.

Una nota molto positiva merita la velocità mostrata a 1280x1024: con risultati sempre superiori ai 40 fps in tutte le situazioni (quasi doppia rispetto al vecchio GeForce con SDRAM), si può dire che il GeForce 2 GTS è il primo e attualmente l'unico prodotto sul mercato a permettere di giocare a quella risoluzione con prestazioni che lo rendono pienamente godibile.

Meno convincente è invece stato il test eseguito attivando il Full Scene Anti Aliasing: già a 800x600, in High Quality, la perdita di prestazioni è piuttosto netta, e con i driver attuali è possibile eseguire solo il sampling dell'immagine a 4x (cioè disegnando e poi rimpicciolendo un'immagine quattro volte più grande), a differenza dei nuovi Voodoo5 che possono gestire il sampling anche a 2x (qualitativamente inferiore, ma un po' più veloce). Insomma, per ora il FSAA, per lo meno in modalità OpenGL, risulta utilizzabile solo a risoluzioni basse (640x480 e, al massimo, 800x600).

Interessante è, infine, valutare i numeri forniti dalle prove con il livello per *Quake III* creato appositamente da NVIDIA per mettere in luce le nuove caratteristiche del GeForce 2 GTS, estremamente complesso dal punto di vista geometrico e ricchissimo di chicche grafiche.

Con tutti quei poligoni, Kabuto sembra ancora più minaccioso...

In effetti sembra addirittura che NVIDIA abbia esagerato con la complessità geometrica: i risultati, a qualsiasi risoluzione, sono sempre vicini ai 20 fps, e ci sono scostamenti di soli pochi decimi di frame tra le varie schede.

Insomma, possiamo confermare che, a partire da questi test sulla versione preliminare, le schede basate sul GeForce 2 GTS dovrebbero risultare le più veloci sul mercato. Quasi sicuramente dovrebbero risultare più veloci dei nuovi Voodoo5 5500, anche se non con il FSAA attivato, e probabilmente manterranno il titolo di campione in carica fino all'arrivo del Voodoo5 6000.

In più, però, il prodotto di NVIDIA presenta la prima evoluzione di quei motori di Trasformation & Lighting che finalmente cominciano a essere sfruttati da qualche gioco. I nuovi effetti supportati tramite l'NSR, poi, suscitano molto interesse.

Direttamente da *Giants*, una Reaper per la quale non sono stati lesinati poligoni nelle "parti" giuste...

Eppure non è tutt'oro quel che luccica. Infatti, per quei problemi di ampiezza di banda della memoria che abbiamo evidenziato, il processore grafico risulta un po' strozzato, portando a prestazioni, sì attualmente al top, ma piuttosto inferiori alle aspettative e alle effettive potenzialità che ha. Possiamo comunque dire che se non possedete ancora un acceleratore 3D di nuova generazione, il GeForce 2 GTS dovrebbe senza dubbio risultare una buona scelta. Se invece avete già un GeForce 256, magari con DDR RAM, forse sarà meglio non buttarsi subito a pesce sul nuovo chip di NVIDIA, per lo meno fino a quando non saranno disponibili schede con memoria a frequenza più alta e driver più ottimizzati.

Ma certamente, prima di dare un giudizio definitivo, attendiamo anche di poter provare le schede realizzate dai vari integratori che saranno destinate alla vendita.

Piovono loghi di NVIDIA...

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TECNO mail

La domanda più interessante di questo mese riguarda le nuove interfacce digitali per i Monitor. Cosa che mi ha spinto a riflettere sul valore delle immagini, che sono in grado di ipnotizzare, con le parabole luminescenti tipiche di un lapillo, tanto gli aborigeni Australiani quanto i portatori di quei tribali ciondoli chiamati cravatte che affollano Regent Street la Domenica pomeriggio. Allora perché, mi chiedo, si vendono così poche GeForce in Etiopia? Follie incomprensibili, le stesse che ci fanno canticchiare l'ultima canzone di Britney S. sotto la doccia.

A cura di Davide "Quedex" Giulivi
dgiulivi@iol.it

Wella Davide!
Ti scrivo implorante per avere la tua opinione riguardo a un pasticcio che assilla il mio PC da quando malauguratamente il mese scorso ho deciso di sostituire un vecchio Pentium2 333 con un Pentium3 650. In pratica da quando l'ho installato capita che dal case del PC esca un beep forte e prolungato, che non scompare fino a quando non riavvio. Una volta riavviato però il PC sembra andare molto lento, addirittura più lento di quanto non andasse con il vecchio processore! Il negoziante mi ha consigliato di tenere il PC aperto perché pensa che sia un problema di calore. Purtroppo temo che debba avere ragione visto che il bios indica 130 gradi! Mi sembrano tantissimi per una CPU, e credo sembrino tanti anche alla motherboard visto che nemmeno a PC aperto il numero dei gradi cala. Cosa posso fare? Dopo una settimana di questa tortura ho provato a installare un altro Pentium3 e indovina? Stesso problema! Insomma dovrò tenermi il vecchio P2 che sembra l'unico a non darmi problemi?
Spero tu abbia qualche idea, la mia configurazione è:
P3 650 Coppermine (cartuccia)
Asus p3b-f
192Mb Ram
Asus v6600 standard
Videologic Vortex2
Lettore Asus 50xc
Hard disk Maxtor
DiamondMax 17 GB
Ciao

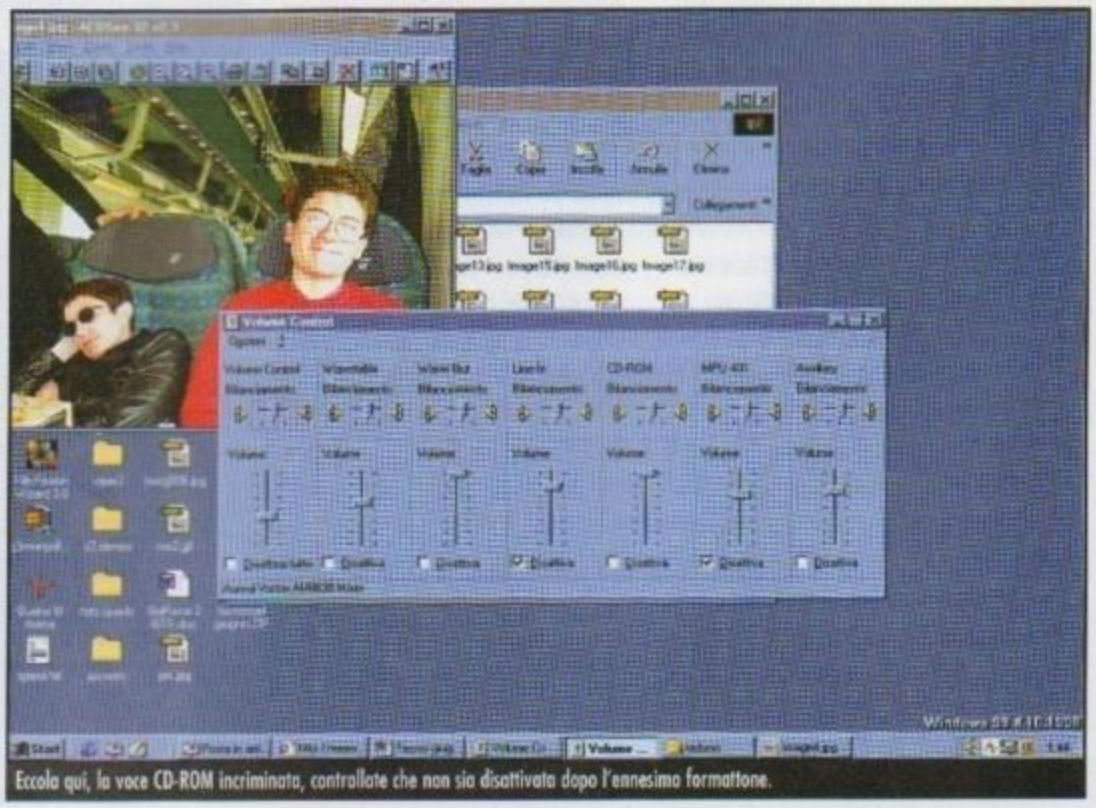
Elio Da Rozze

Ciao Danilo, il problema non risiede nella CPU, ma nella Motherboard. La P3B-F ha riempito i newsgroup riguardanti i problemi Hardware con un noto problema di lettura della temperatura segnalata dal processore. La rilevazione del calore su tutti i processori Intel successivi al P2 266 e al Celeron 300 è affidata a un diodo posizionato proprio a ridosso del Wafer contenente la CPU. Il BIOS ha come unica informazione la rilevazione effettuata da questo sensore. Molte P3B-F, peraltro giudicate da molti come le migliori schede BX reperibili (ma non ditelo ai fanatici sostenitori dell'overclocking/overvolting che hanno fatto della Abit BH6 il loro idolo privato), non rilevano in modo corretto questo segnale inviato dalla cartuccia SECC2. La soluzione più semplice consiste nell'entrare nel Bios e disabilitare la funzione di controllo della temperatura, settando il valore Ignore nella voce Thermal Monitor del Menu Power Management Setup. Salvando la nuova impostazione vedrai che al riavvio successivo non incapperai più nel problema che faceva andare in allerta la MoBo, avvisandoti prima con il Beep lungo indicante "Excessive CPU Heat" e in un secondo tempo avviando la macchina in modalità "Safe mode" a 200 MHz (ecco perché tutto ti sembrava andare piano). Un'altra soluzione sarebbe quella di imbarcarsi nell'installazione di un secondo sensore, questa volta collegato in modo diverso alla circuiteria della cartuccia, ma se non hai intenzione di Overclokkare la tua CPU significherebbe soltanto sprecare prezioso tempo che potresti invece dedicare agli allenamenti nella Half Pipe cittadina.

Ciao Quedex,
durante un periodo di lavoro negli States ho avuto la possibilità di osservare i nuovi display con ingresso Digitale che oltreoceano stanno spopolando nei magazzini di elettronica. Avevo avuto già modo di vedere dei modelli LCD collegati con questo nuovo standard, ma personalmente trovavo che i colori offerti dai cristalli liquidi non fossero ancora genuini come quelli di un buon tubo catodico. Il mio interesse si è però ridestato quando ho scoperto che erano in vendita anche modelli classici con appunto questa nuova connessione. Quando però ho chiesto a uno dei commessi quale scheda video potesse essere compatibile ho ricevuto come risposta uno sproloquio di sigle che mi hanno fatto capire che non c'è uno standard ben preciso. Puoi fare chiarezza a riguardo? Ho capito che ci sono due collegamenti che si fanno concorrenza: Firewire e DVI,e visto il prezzo di un display sarebbe una vera tragedia imboccare una strada perdente.
Confidando nella tua preparazione ti saluto.

Michele Hudson Orlotti

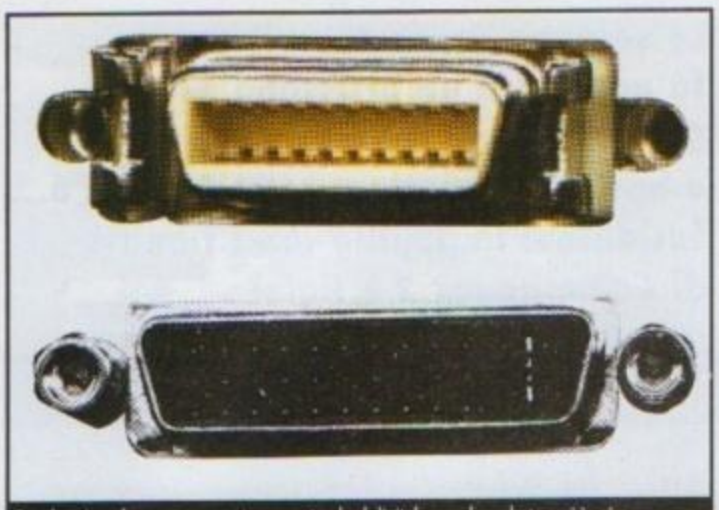
Ciao Hudson, l'idea di definire uno standard per la connessione digitale per i monitor è nata nel 1997 quando la diffusione di schermi LCD rese paradossale l'utilizzo di un segnale analogico che andava convertito due volte in senso inverso (da digitale ad analogico nel RamDac della VGA e in seguito da analogico a digitale all'interno del display). Ciononostante, questa situazione che peggiora la qualità delle immagini e alza i prezzi dei monitor si è trascinata fino a oggi per l'assenza di uno standard vincente che convincesse tutte le lobby dei produttori. Tutto iniziò nel 1997 quando la VESA (Video Electronic Standard Association) un consorzio formato da tutti i maggiori marchi, disegnò la porta Plug&Display (P&D) con l'intento di renderla uno standard. Il problema era il costo: sebbene le P&D potessero trasferire sia dati digitali che analogici (cosicché un semplice adattatore permetteva l'utilizzo dei vecchi monitor) l'inserimento nella porta di una connessione USB e di una IEEE1394 "FireWire" rendeva la sua elettronica di controllo, decisamente troppo costosa. Il prezzo elevato spaventò talmente i produttori che disertarono l'adozione delle P&D sebbene queste utilizzassero per



Eccola qui, la voce CD-ROM incriminata, controllate che non sia disattivata dopo l'ennesimo formattone.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Ecco le prime due porte proposte come standard digitale, non le vedrete mai in giro.

*la trasmissione dei dati una tecnica TDMS (Transition Minimized Differential Signaling), chiamata PanelLink, in grado di annullare totalmente i disturbi elettromagnetici che tutt'ora invece dobbiamo evitare attraverso i grossi filtri di ferrite dei cavi VGA. Non interessati alle funzionalità aggiuntive offerte dalle P&D, i produttori si divisero in una miriade di gruppi ognuno intento a creare uno standard poco costoso e incompatibile con gli altri. Verso la fine del '98 il gruppo Digital Flat Panel, tra cui spiccavano i nomi di Compaq e ATI, propose la connessione DFP. Le porte DFP erano di fatto "figlie" delle P&D ereditando la sezione digitale per il display, ma abbandonando le capacità analogiche e le costose funzionalità USB e FireWire. Sembrava la volta buona, visto che ATI, Diamond e soprattutto 3dfx iniziarono a produrre schede dotate della nuova porta, ma un limite intrinseco alla nuova architettura, che limitava la risoluzione massima a 1280*1024 pixel, scoraggiò i produttori di monitor, tanto che la 3dfx dopo aver inserito le interfacce DFP sui primi Voodoo3 3500 decise di toglierle perché inutili.*
*Nell'arena delle interfacce (talmente affollata da elencare qualcosa come 12 design diversi) sembra però oggi spuntare un vincitore; la porta DVI (Digital Visual Interface) è stata adottata da marchi come Philips, ADI, Samsung, Nvidia e Compaq. La stessa Dell ha messo in listino PC dotati di monitor digitali DVI seguendo quella che sembra essere una valanga che potrebbe cambiare i Display di tutte le scrivanie nel giro di 5 anni (o nel giro di tre mesi, se siete degli Early Adopters). La porta DVI utilizza la stessa, ottima, tecnica PanelLink che consegna al monitor dati privi di qualsiasi interferenza e quindi di una qualità cristallina, ma supera il limite della risoluzione SXGA tramite una connessione doppia che consente di raggiungere lo standard HDTV formato da 1920*1080 pixel. Acquistando un monitor e una scheda video DVI (la Prophet DVI di Guillemot è stata tra le prime) non avrete più bisogno di settare valori quali geometria, contrasto e luminosità. Sarà il PC a impostare subito l'immagine in modo da utilizzare la maggior diagonale possibile senza la comparsa di distorsioni, assicurando contemporaneamente che i colori corrispondano a quelli pensati dai grafici. Il passaggio sarà lento è graduale ma se fossi in te comprando la tua prossima scheda o il tuo prossimo monitor darei una attenta occhiata a questa nuova tecnologia in grado di far sembrare gli odierni monitor (LCD e non) dei dinosauri del passato. Ah, la Apple produce probabilmente il miglior Display del mondo interfacciandolo con i G3-G4 via FireWire, ma questa è un'altra storia…*

Gentilissimo Davide,
prima di passare alla descrizione del mio problema colgo l'occasione, anche se può sembrare scontato, per fare i complimenti a te e a tutta la redazione per l'ottimo lavoro che state facendo con PC Zeta: personalmente non mi interessa se avete aggiunto il prefisso "PC" per uniformarvi a PC Zone o cos'altro. Ciò che conta è che si vede che la rivista è 100% italiana ed è la più piacevole e la più competente tra tutte quelle disponibili. In particolare complimenti vivissimi a te per la tua ottima competenza tecnica.

Veniamo ora alle note dolenti.... Posseggo un vetusto Pentium MMX 166MHz overclockato a 188MHz, con 32 MB di RAM,disco fisso Quantum Fireball da 10GB, scheda video 3D Blaster Banshee della Creative, scheda audio SB16 (non plug&play, risale al lontano 1994), lettore CD-ROM Pioneer 12x e masterizzatore HP CD Writer Plus 7500 interno. Entrambe le unità CD sono IDE-ATAPI, collegate al BUS secondario con masterizzatore configurato come master e lettore CD come slave. Per quanto il sistema di cui dispongo sia molto vecchio, per ora riesco ancora ampiamente ad accontentarmi. Chiaramente non lo appesantisco eccessivamente, quindi ho installato Windows 95 versione 4.00.950C e Office 97: non ho installato Plus!
Periodicamente (diciamo una volta all'anno), opto per una formattazione generale dell'Hard Disk così da ripulire la macchina dalle sporcizie lasciate da programmi installati e disinstallati un po' come capitava, e non ho mai avuto problemi.
Recentemente, invece, mi è capitato un fatto singolare: il lettore CD-ROM Pioneer non riproduce più i CD audio, o meglio, li riproduce, ma senza emettere alcun suono! Ho controllato le impostazioni delle periferiche e non ho riscontrato nessun conflitto ed anche collegando un paio di cuffie all'uscita audio anteriore del lettore non si sente nulla.
Premetto che entrambe le unità CD-ROM riproducono il segnale audio tramite apposito cavetto sdoppiatore per connetterli entrambi alla porta della Sound Blaster, e tutto ciò ha sempre funzionato, fino a poco prima di riformattare il disco fisso, quindi è da escludere un guasto hardware del dispositivo. Ti informo che ho installato come programmi di masterizzazione Nero 4.0.75 e CDR-WIN 3.71, che ho provato a disinstallare per verificare se provocassero conflitto, ma senza ottenere esito favorevole. Come programmi multimediali ho invece installati Quick Time 3.0 e WinAmp 2.5e, oltre ovviamente al lettore multimediale di Win95 fornito con Explorer 5.0. Confidando in una tua risposta ti rinnovo i complimenti, anche al resto della redazione. Ciao e grazie.

Indy

Ciao Indy, e grazie per i complimenti. Domanda lunga, risposta breve. In realtà sembri essere vittima di una svista banale che affligge molto utilizzatori di Windows. Ho scelto di rispondere alla tua lettera proprio perché già altri lettori mi hanno posto lo stesso quesito. Il mixer richiamabile dall'icona a forma di speaker (a destra nella barra delle applicazioni) mostra il volume assegnato a tutte le sorgenti audio, il loro numero varia in base alle caratteristiche della scheda ma l'elenco minimo comprende: Volume Control "generale",Wave Out,Line In e CD-ROM. Il problema è proprio nella voce CD-ROM che dopo la formattazione, con tutte le schede Creative, ha la voce "Disattiva" selezionata con un check box. Nella maggior parte dei casi è sufficiente togliere la graffetta perché magicamente la riproduzione ritorni. Potrebbe essere necessario, dall'unico menù selezionabile nel Mixer, scegliere la voce "Proprietà" e in seguito il gruppo "Registrazione". Dall'elenco risultante poi bisogna selezionare CD-ROM e controllare che anche in questo caso non sia disattivato, perché se la prima voce di cui abbiamo parlato si riferisce al volume di riproduzione questa, indicante il valore di input, ha pari importanza. Potrebbe non essere il tuo caso specifico (sarebbe stato utile sapere se il masterizzatore, collegato alla stessa entrata con il cavo a Y, invece funziona) ma vale la pena controllare. Il discorso cambia di poco per coloro che utilizzano la porta SPDIF-IN digitale presente, ad esempio, nella Live! Una volta entrati nel menù Proprietà Registrazione/Riproduzione ed avere reso visibili TUTTE le voci (tenerle nascoste, anche se inutilizzate può portare solo a questi tranelli) bisognerà accertarsi che l'entrata "Digital CD" sia attivata. Un consiglio a tutti i possessori di schede audio che offrono driver con Mixer alternativi dall'aspetto "tecno": se potete evitare in fase di installazione l'utilizzo di controlli per il volume diversi da quelli standard fatelo. Non sapete quante volte il problema risieda, per esempio, in un "MIDI Output" errato nascosto tra gli slider colorati di queste interfacce inutili che poi si rivolgono esse stesse a quella meno appariscente ma più funzionale di Windows.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NEL CD

Le seconda demo di *Daikatana* fa presagire un prossimo rilascio. *Dogs of War* è da provare, punto e basta; i *Lemmings* sono tornati e... Lucidatevi le pupille con i filmati di *Commandos 2* e *Halo*!

ATTENZIONE

Può accadere che il CD-ROM allegato a PCZETA presenti dei problemi di masterizzazione. Può risultare, quindi, illeggibile o possono mancare alcuni elementi. In caso si verifichino problemi di questo tipo, riconducibili a difetti della propria copia, bisogna rispedire il CD al seguente indirizzo, verrà sostituito nel più breve tempo possibile. Vi verrà subito inviato un CD sostitutivo.

STUDIO VIT - PCZETA CD
Via Ricotti 15 • 20158 Milano

ISTRUZIONI PER L'USO

Per lanciare l'interfaccia che vi permette di visionare il contenuto del CD non dovete far altro che fare doppio click sul file PcZeta.exe. Potete selezionare ora dai pulsanti posti in alto la categoria che vi interessa, demo, classici, driver, espansioni, patch e a volte anche varie. L'utilizzo dei menu è ancora più semplice, potete installare il programma desiderato facendo doppio click su di esso o, dopo averlo selezionato, premere il pulsante "installa". Una breve descrizione del file o eventuali istruzioni per l'uso possono essere lette nel box sottostante. Naturalmente nulla vi vieta di esplorare il contenuto del PCZeta CD da "Risorse del Computer" e andare alle consuete directory per installare quello che cercate. Abbiamo scelto un'interfaccia semplice e immediata in modo che il suo utilizzo sia il più immediato possibile. Se avete critiche, suggerimenti o altro vi pregherei di inviarle ad alpidio@yahoo.com oppure a darkoddio@mindless.com

REQUISITI DI SISTEMA

Avete bisogno di almeno un Pentium 166 con 32 MB di RAM e, ovviamente, un lettore CD-ROM per poter affrontare con serenità l'installazione dei demo presenti sul CD. Tuttavia, questa è una richiesta minima, per ottenere i migliori risultati occorre un processore dal P200 in su con 32 o 64 MB di RAM, una scheda sonora tra le più diffuse, un lettore CD-ROM 4x, una scheda video SVGA e già che ci siete una scheda 3D. Comunque, leggendo i file di testo allegati a ogni gioco potrete ottenere maggiori informazioni.

DEMO GIOCABILI

DAIKATANA

Eidos

Sembra proprio che la lunga attesa per il plurinominato *Daikatana* sia quasi terminata.

Finalmente potete provare anche voi il prodotto di lunghi anni di sviluppo, sperando che non ne rimaniate eccessivamente delusi. Bisogna comunque considerare che si tratta pur sempre di un demo, una versione non definiva, e si spera che prima dell'uscita vengano risolte anche le piccole imperfezioni.

Nel demo sono incluse tre mappe che corrispondono ai primi tre periodi in cui il gioco si svolge. Potete giocare ogni livello in singolo giocatore, deathmatch o in versione cooperativa, che dovrebbe essere, nella versione definitiva, uno dei punti di forza di *Daikatana*.

Oltre ai livelli sopra citati, nel demo sono anche incluse due mappe deathmatch extra. Ricordatevi che è necessario installare le OpenGL. Dal menu di Avvio, nella cartella di *Daikatana*, troverete un link per scaricarle e installarle direttamente sul vostro sistema.

Requisiti: Pentium 200 MHz, 32MB di RAM, Scheda 3D.

DOGS OF WAR

Talonsoft

Dalla Take 2 Interactive arriva questo *Dogs of War*, un gioco che unisce il classico stile di uno strategico in tempo reale, alla possibilità di scegliere una visuale in prima persona (come in uno sparatutto alla *Quake*) al livello delle singole unità, grazie al suo ambiente di gioco realizzato completamente in 3D. Potete zoomare e ruotare lo scenario come meglio credete, in tal modo avrete sempre la visione ottimale di quello che succede e potete decidere la strategia più adeguata da applicare alla situazione che si propone.

In questo demo dovete riuscire a sconfiggere le pericolose armate nemiche che presidiano un ponte, nodo fondamentale per il passaggio delle truppe, che può divenire una formidabile trappola in cui imbottigliare il nemico e ridurlo in briciole.

È bene che prestiate una particolare attenzione ai mezzi di artiglieria che, oltre ad avere una potenza di fuoco devastante, sono capaci di colpirvi anche da una lunghissima distanza.

Requisiti: Pentium 266 MHz, 32MB di RAM, Scheda 3D.

La nuova fatica dei Pyro Studios potrebbe bissare il successo del primo episodio.

Dogs of War: potete ammirare uno spettacolare scontro tra i palazzi di una città.

Daicatana: qui siamo nel futuro, dove le armi tecnologiche non mancano.

Unreal Tournament: una serie di nuovi livelli in questo CD.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Nascar Legends: le normali norme stradali sulla precedenza non vengono certo rispettate in gare come questa...

Lemmings Revolution: questo livello non sembra molto difficile, speriamo solo di non farne affogare troppo in quella vasca.

LEMMINGS REVOLUTION

Take 2 Interactive

I mitici Lemmings sono tornati! Ancora una volta occorrerà il vostro aiuto per riuscire a metterli in salvo. Potete allontanare o avvicinare la visuale a vostro piacimento per riuscire a dare i vari comandi disponibili al momento giusto o per capire meglio la struttura del livello, che può essere ruotato in ogni istante.

Come se non bastasse tenere a bada i folli Lemmings, sempre inclini al suicidio, dovrete fare i conti anche con il tempo, capace di rendervi la vita difficile, se non progettate alla svelta un percorso efficace in grado di salvare tutti i piccoli Lemmings.

Requisiti: Pentium 266 MHz, 32MB di RAM, Scheda 3D.

NASCAR LEGENDS

Sierra Studios

In *Nascar Legends* avete la possibilità di gareggiare contro i più grandi corridori nel mondo delle auto di Formula Nascar e percorrere i tracciati che hanno fatto la storia di questo campionato, come pure salire sulle macchine ormai diventate leggenda. Certo, l'appeal non è quello della Formula 1 cui siamo affezionati e abituati, ma è interessante poter scoprire, divertendosi, questa disciplina che negli States furoreggia.

La grafica è discreta e anche per chi non ha un computer potentissimo, è possibile eliminare quasi tutti i dettagli in modo da rendere il gioco più fluido.

Requisiti: Pentium 200 MHz, 32MB di RAM, Scheda 3D.

Spettacolo senza confini con *Halo*, il nuovo esplosivo progetto firmato Bungie.

PATCH

THIEF II
thief2patch107-118.exe
QUAKE III ARENA
q3av117.zip
NASCAR RACING 2000
nascar2000patch01.exe
TACHYON - THE FRINGE
ttfupd8e.zip
TIGER WOODS 2000 PGA TOUR
tw2kv1_1.zip

ESPANSIONI

Tra le espansioni potete trovare ben 17 nuove mappe per *Nox*, mentre per *Unreal Tournament* un pack installerà nel vostro sistema una serie di nuovi livelli.

Nella sezione Varie, oltre a un ampio filmato di *Commandos 2*, e di un nuovo gioco delle Bungie, *Halo*, potete provare un programmino di ricerca di file MP3 sulla rete e un interessantissimo demo di *Music 2000*, edito dalla Codemasters, visto tra le anteprime del numero di Maggio di PCZETA.

Apriamo una parentesi per spiegare il perché dei pochi demo presenti su questo numero del CD. Oltre al problema delle dimensioni, ormai un demo medio va dai 70 ai 110 MB, (e anche le patch non scherzano, quella di *Thief*, per esempio, è da 34 MB), risichiamo il resto e cerchiamo sempre di aggiungere qualche filmato interessante o un programma che va al di là del solito gioco. Diteci cosa ne pensate ai due indirizzi presenti nella colonnina delle "Istruzioni per l'uso" in modo da creare un CD che sia sempre più come lo volete voi, anche se si distacca dalla linea del classico cover CD presente ormai su quasi tutte le riviste del settore.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DARK PROJECT II: THE METAL AGE

Ecco la soluzione delle prime sei missioni di *Dark Project II* (alias *Thief 2*). Il testo è dettagliato e permette di essere seguito passo per passo, ma lo spazio a disposizione ha imposto alcune limitazioni. Talvolta è stata omessa la descrizione del bottino, riportando solo la posizione, seppur sempre il valore. Non tutte le stanze sono qui incluse, ma nelle missioni in cui era richiesto un certo bottino; le sole stanze tralasciate sono quelle vuote. Tutti i segreti sono inclusi. Indispensabile la patch (che trovate nello Z CD) per aggiornare il gioco alla versione 1.18. Il gioco è stato risolto a livello di difficoltà "expert"

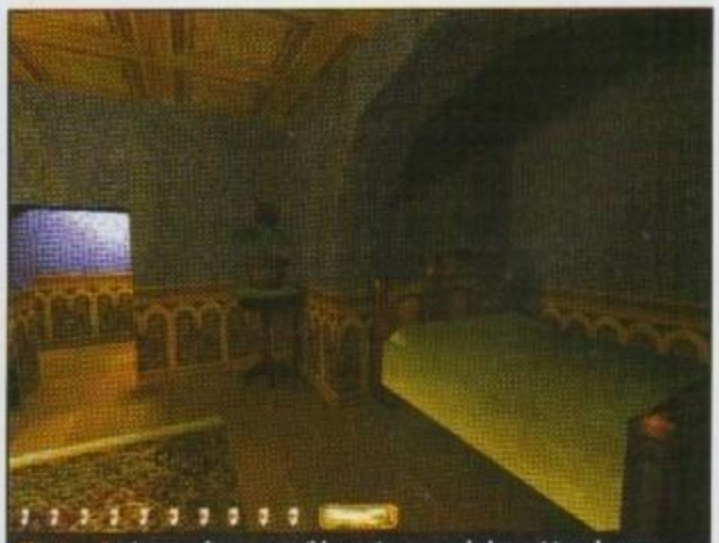
Missione 1 - L'unico posto ove occorra un po' di circospezione, stendere due guardie vicine e affiancate.

MISSIONE 1: RUNNING INTERFERENCE

OBIETTIVI:

1. **Avvertire Basso quando la via è sicura.**
2. **Accompagnare Basso e Jenivere fuori dalla villa.**
3. **Rubare almeno 600 denari, di cui almeno 200 in gemme.**
4. **Non uccidere nessuno.**
5. **Stendere almeno 8 persone.**

Entrate da est. Prendete le monete sul tavolino (bottino: 34). Nella stanza a fianco, aprite la porta a sinistra con la chiave vicino. Entrate a sinistra, in fondo c'è una cassa con delle monete (bottino: 39). Poi sul corridoio a sinistra. Spegnete la torcia a destra. Entrate a destra, poi nella guardiola tramortite le due guardie (persone stese: 2). Aprite le tre casse (bottino: 54). A nord nell'armeria sotto i ripiani c'è una levetta (segreti: 1, bottino: 104, gemme: 50). Nel corridoio principale, a destra. Tramortite la guardia (persone stese: 3), che ha un sacchetto (bottino: 129). Avanti, sulla parete a destra aprite la porta, tramortite il domestico (persone stese: 4). Ha un sacchetto di monete (bottino: 145). Sul tavolo sud-ovest c'è un sacchetto (bottino: 190). Nella stanza a est trovate tre bottiglie di vino pregiato (bottino: 250). Nel vano in basso a destra c'è una pozione per la velocità (segreti: 2). Uscite e a destra trovate un montacarichi. Al primo piano, prendete gli oggetti (bottino: 400) e la chiave della guardia. Giù in cucina, parete ovest, porta a sinistra. Attraversate il magazzino. Tramortite la guardia (persone stese: 5). La prima porta a destra conduce nel settore dei domestici. seconda porta a destra, ci sono 3 casse (bottino: 415). Nel corridoio principale, a destra, c'è la porta di cui si deve occupare Basso. Tenete il corridoio, entrate a sinistra, spostate le casse, prendete il pezzo d'oro (bottino: 515). A destra c'è anche un cristallo prezioso (bottino: 565). Nella prossima stanza a sinistra, dritti, e sul tavolino c'è un sacchetto (bottino: 615). Uscite, salite dalle scale oltre la porta a sinistra, stendete la guardia (persone stese: 6), prendete la sua saccoccia (bottino: 655). Aprite la porta a destra, stendete la guardia (persone stese: 7). Prendete la sua chiave e salite le scale. Entrate a sinistra. Sul cassettone c'è una chiave, dietro al vaso di fiori, in basso, c'è una leva, che apre la cassaforte sopra il letto (segreti: 3, bottino: 830, gemme: 150). Scendete, sul corridoio principale, terza porta a sinistra, sul tavolino in fondo ci sono delle monete (bottino: 840). Sul palco c'è un'arpa, che si può suonare pur non avendo il tempo né il talento, e un flauto d'argento (bottino: 890). Proseguite nel salone principale. Sul sostegno a destra del camino notate un'apertura con due anelli (obiettivo bonus ok). Aprite il portone e colpite le guardie quando quella nel cortile è lontana (persone stese: 8 e 9, obiettivo 5 ok). Scendete dalle scale e nascondetevi nell'ombra di un albero e aspettate la guardia, poi colpitela (persone stese: 10). Nel centro del cortile trovate un vassoio (bottino: 965). Nella villa a destra. Aspettate la guardia nel salone e stendetela


Missione 1 - La cassaforte sopra il letto si apre con la leva vicino al vaso.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

(persone stese: 11). In fondo al corridoio principale c'è una guardia, colpitela (persone stese: 12). Avanti, sotto il piccolo colonnato, 1a camera, sul comodino c'è un soprammobile d'oro (bottino: 1015). Salite, porta a destra. Sul tavolino c'è un pendaglio (bottino: 1135, gemme: 225, obiettivo 3 ok). A destra sul comodino della piccola stanza c'è un anello (bottino: 1175, gemme: 250). Andate ad avvertire Basso (obiettivo 1 ok), seguitelo alla stanza di Jenivere. Se entrate in questa, che comunque è vuota, Jenivere uscendo, con grande spirito, la richiude a chiave e dovete usare la chiave sul tavolino. Uscite dalla villa (obiettivi 2 e 4 ok).

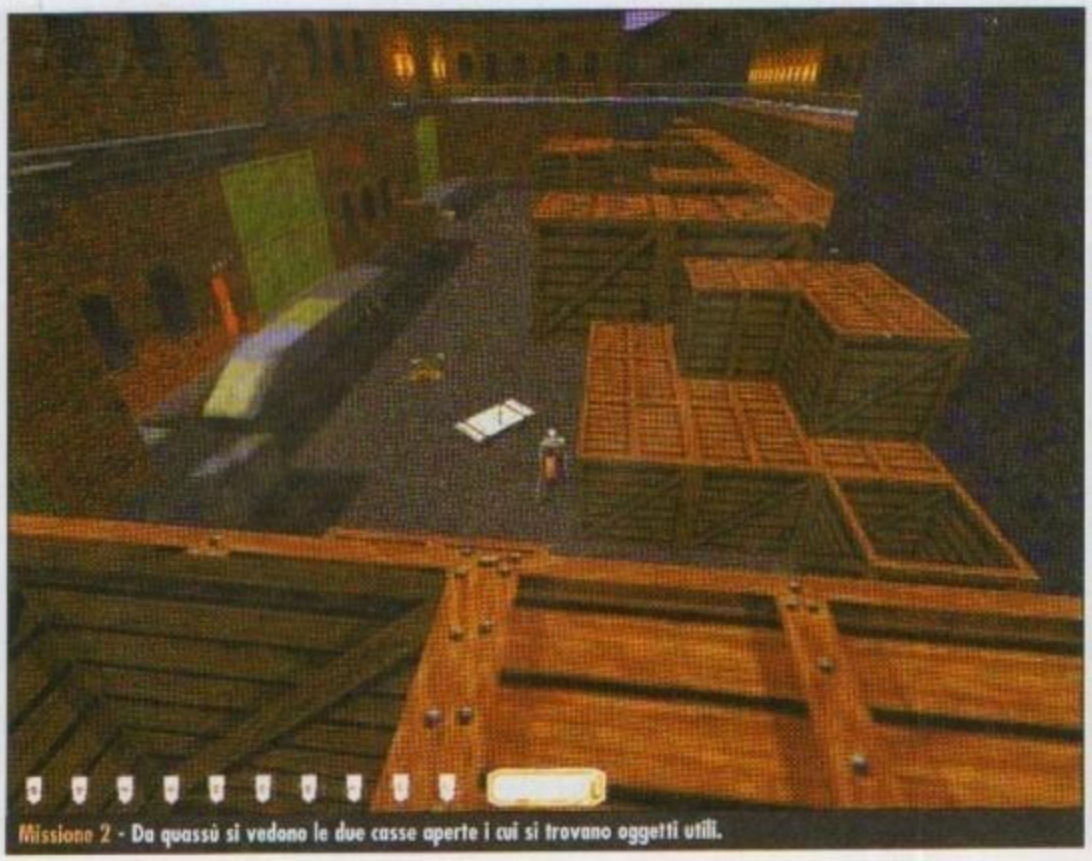
Missione 2 - E' facile aggirare questo soldato, una volta che si sia mosso.

MISSIONE 2: SHIPPING... AND RECEIVING

OBIETTIVI:

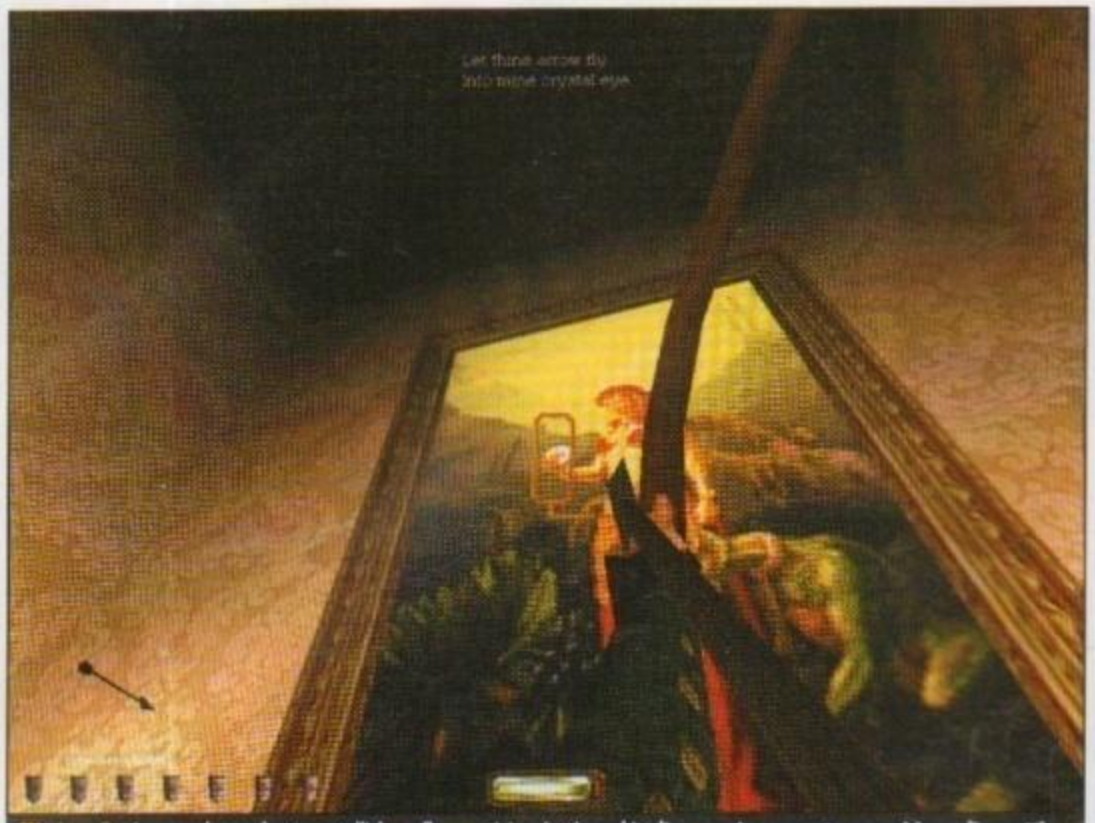
1. Trovare un'etichetta per carichi e attaccarla sulla cassa di Gilver.
2. Trovare almeno 5 sacchi di spezia.
3. Rubare almeno 850 denari.
4. Non uccidere nessuno.
5. Ritornare al punto di inizio missione.

A sud, oltre il muro di casse, aprite la cassa a sinistra (bottino: 15). Stendete la guardia. Avanti, all'angolo sud, stendete le due guardie di ronda. Arrampicatevi sulle casse a sud, prendete gli oggetti nelle casse aperte. Andate a est, stordite l'arciere davanti al magazzino 6937. Avanti a est, a destra c'è una guardia, sistematela. Ancora a est, aspettate che i due civili a sinistra si allontanino. Svoltate l'angolo sud-est e colpite la guardia. Andate a nord e sistemate la guardia dopo la parete di casse. Prendete la sua chiave, salite sulle casse a nord-est e trovate una cassa aperta (bottino: 30). Salite sulle casse vicino alla parete, scendete, per il rumore il soldato rosso si muove, stendetelo. Anche l'altro, che non si è mosso. A ovest tramortite la guardia sulla scalinata. Forzate la porta, stendete la guardia di ronda. Salite al primo piano. Prendete la chiave dal bancone e colpite l'arciere in piedi. Entrate nell'Ufficio Principale. Quando dalla porta sud-ovest esce una guardia, stendetela. Andate a ovest, sopra lo scaffale trovate una scatola (bottino: 105). Poco dopo arriva una guardia, stendetela e prendete la chiave. Colpite il civile della stanza a sinistra, sul tavolino c'è un soprammobile (bottino: 155). Entrate nella guardiola a destra, prendete la chiave nel vano della tastiera, componete i vari numeri, scendete all'ingresso di ogni magazzino. 0457: vuotate scaffali, vasca, e bancone (bottino: 230). Il piano rialzato è vuoto. 0624: scaffale in fondo, tre pozioni. Piano di sopra, aprite la porta a ovest, tramortite la guardia. Sulla passerella, a sinistra. Saltate sul cornicione, risaltate sulla ringhiera, saltate sulla cassa aperta in strada (segreti: 1). 7732: sulla scrivania c'è la targhetta da usare. 6937: preziosi sotto il bancone e sullo scaffale (bottino: 340). A destra, in fondo alla galleria, colpite l'ultimo dipinto come indica la targhetta (bottino: 355). Colpite con una freccia il pulsante dell'ascensore (segreti: 2), salite. Nella stanzetta a sud-ovest aprite la scatola sulla scrivania (bottino: 405). Sopra il comodino c'è una moneta, sotto un soprammobile (bottino: 435). 0928: scaffale in fondo, 2 cristalli (bottino: 485). Ufficio di sopra, sulla scrivania ci sono degli occhiali (bottino: 535). 0590: dietro il mucchio di casse c'è una cassa (segreti: 3, bottino: 560). 6013: uccidete i tre ragni, prendete la statuetta (bottino: 575) per terra, aprite la gabbia del grosso ragno. Uccidetelo, nell'angolo in fondo a destra della gabbia trovate un cristallo (bottino 625). Salite con l'ascensore di fronte, entrate nel frigo. Premete il pulsante a destra della porta, prendete la chiave che esce dalla grata della parete nord. Uscite dal soffitto, tornate al primo piano, prendete l'altro ascensore, aprite la cassaforte (segreti: 4, bottino: 675). 5188: usate l'ingranaggio sulla console con il meccanismo.


Missione 2 - Da quassù si vedono le due casse aperte i cui si trovano oggetti utili.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/


Missione 2 - Leggere le targhette metalliche sulle pareti è un'ottima abitudine, specie se queste sono vicino agli oggetti.

Nella stanza trovate un cilindro da fonografo (bottino: 725) e un flauto d'argento (bottino: 750). 0266: sul tavolo ci sono monete (bottino: 760), nella cuccetta a destra un candelabro (bottino: 810), salite sulla scrivania a sinistra, saltate sullo scaffale, c'è a chiave della cassaforte, che contiene due dadi d'oro (segreti: 5, bottino: 860, obiettivo 3 ok).
7933: attaccate la targhetta alla cassa a sinistra (obiettivo 1 ok), nell'ufficio sopra squarciate l'arazzo (segreti: 6, bottino: 960). Al secondo piano, sul mucchio di casse, a sinistra in cima c'è una cassa (bottino: 985), scendete da dietro e ne trovate un'altra (bottino: 1035). Sullo scaffale a nord-ovest trovate vari piatti (bottino: 1115).
Ora, a sud verso il varco davanti al magazzino 7933, eliminate la guardia a destra. Svoltate a sinistra, stendete l'arciere. Avanti, all'angolo della parete sud dell'edificio B, attendete la guardia e stendetela. Andate verso il soldato fermo, colpitelo, portatelo dietro le casse. Entrate per l'apertura dove passano i due soldati, sistemateli. Uno ha una chiave.
Usate la freccia di corda per arrivare a una cassa a nord-est, con un sacchetto di spezia (bottino: 1135), a una cassa a sud-est (segreti: 7), a una cassa a ovest. A nord-est, verso le scale, a sinistra c'è una stanza. Salite nel buco del soffitto con le due frecce di corda (segreti: 8). Stendete la guardia che pattuglia le scale, salite al primo piano.
Stendete le due guardie nello stanzone principale, una ha una chiave. I sei uffici sono vuoti, a parte quello a sud-ovest, c'è una cassa con un sacchetto di spezia (bottino: 1155) e quello di nord-ovest con le leve dei portoni. Al terzo piano, ignorate la testa meccanica, nella stanza a ovest trovate monete e un piatto (bottino: 1185), nell'altra una libreria con un pulsante (segreti: 9, bottino: 1235). Scendete al magazzino dei manufatti rari, vuotatelo (bottino: 1340). Uscite, sfondate con la spada il lucernario di sud-est, buttatevi, aprite la cassa, che contiene una sacca di spezia (bottino: 1360). E' tempo d'imbarcarsi. Stendete la guardia sul ponte, che ha un sacchetto di spezia (bottino: 1380). Nella stanza in legno di fronte prendete il sacchetto di spezia (segreti: 10, bottino:1400, obiettivo 2 ok). A destra nell'ufficio del capitano, c'è un candelabro (bottino: 1425). Usate la spada sui drappi e aprite le casse (segreti: 11 e 12, bottino: 1550). La cassa grande si apre usando il telescopio e il timone in plancia, e contiene un'altra sacca di spezia (segreti: 13, bottino: 1570). Tornate al punto di partenza (obiettivi 4 e 5 ok).

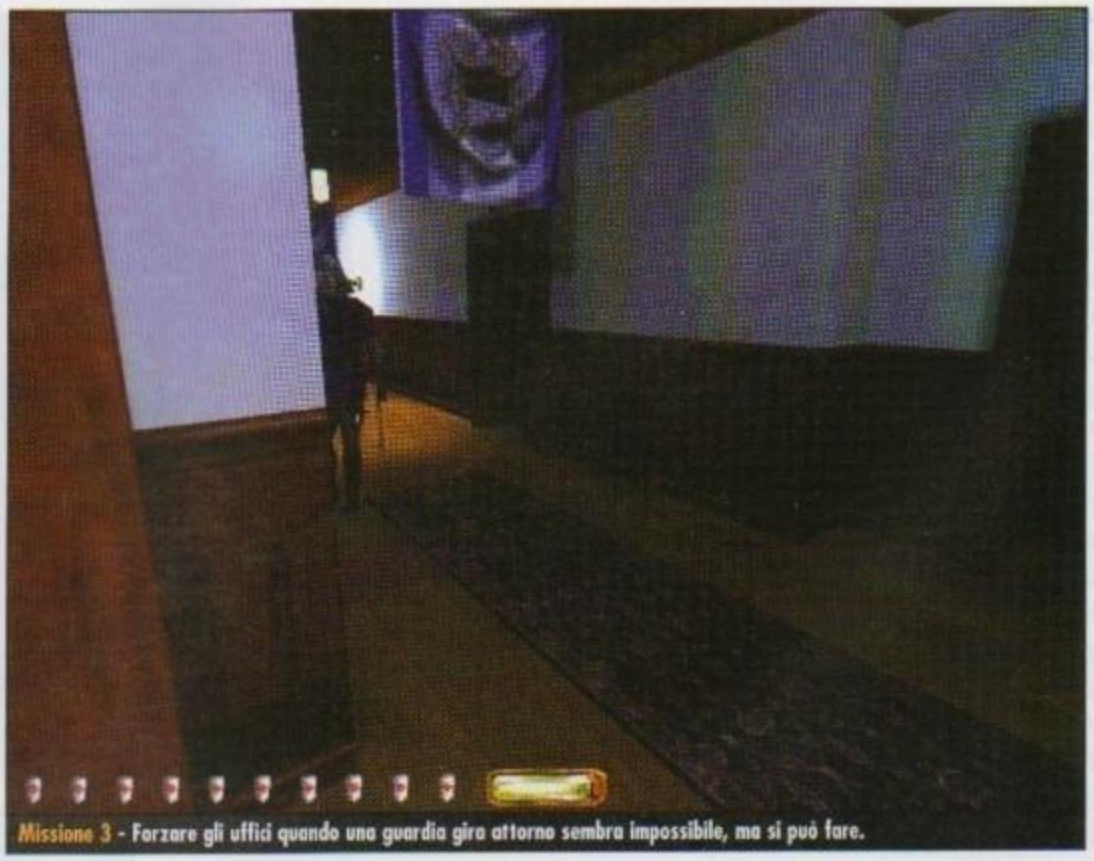
MISSIONE 3: FRAMED

OBIETTIVI:

1. Non far scattare l'allarme.
2. Non uccidere né tramortire nessuno.
3. Prendere un oggetto del Ten. Hagen dal suo ufficio.
4. Lasciate tale oggetto nella camera blindata.
5. Prendete la cassetta metallica dalla camera blindata e portatela nell'ufficio di Hagen.
6. Uscite dalla cittadella.

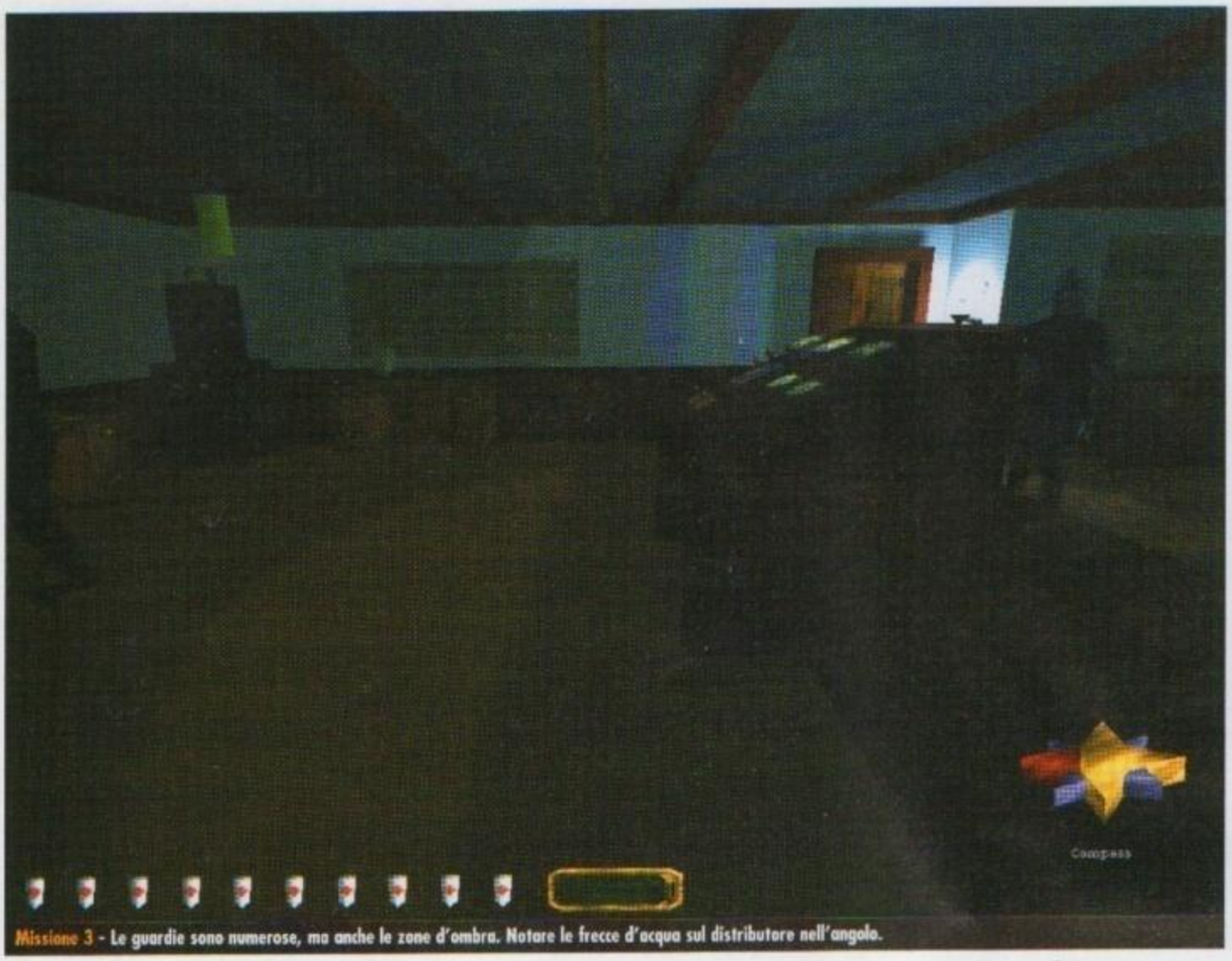
Curiosità: se all'inizio buttate al di là del cancello a sinistra un occhio meccanico, vedrete una gustosa scenetta. Forzate la porta davanti. Nel bar trovate delle monete e una bottiglia (bottino: 75). Forzate la porta metallica a sinistra, aprite il portello rotondo. Saltate dentro e seguite le condutture. Nella caverna, potete andare a ovest o a nord, gli ingressi sono controllati da torce sulle pareti (segreti: 1 e 2). Salite a ovest.
Entrate a destra, nella stanzetta a destra trovate degli occhiali (bottino: 175). Nell'ufficio a sud disattivate l'allarme e aprite il cancello principale. Chini, sporgetevi in avanti e premete il pulsante sotto il pannello, si apre il pavimento rivelando delle monete (bottino: 225, segreti: 3). Se incappate nelle guardie, basta stare immobili e inchinati davanti al pannello. Nel distributore d'acqua nell'angolo dietro ci sono sei frecce d'acqua. Uscite a sinistra.
Andate a sinistra, oltre la porta, poi a destra, proprio quando la guardia gira. Entrate nella sala delle guardie e rifugiatevi a destra. Quando la via è libera proseguite a destra, prima porta a sinistra, raccogliete le frecce in fondo e scoccatene una sul centro del bersaglio più lontano. Si apre una porta sull'armeria (segreti: 4). Saccheggiatela, tornate alla sala delle guardie, salite sul montacarichi. Al piano superiore, prendete i due candelabri sui tavoli (bottino: 325). Aprite la porta a destra, quando la guardia è vicina, prendete la sua chiave, seguitela, girate subito a destra. Sotto il tavolo a

Missione 2 - Nell'edificio B il metodo più veloce per arrivare in cima alle casse è una freccia di corda.


Missione 3 - Forzare gli uffici quando una guardia gira attorno sembra impossibile, ma si può fare.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/


Missione 3 - Le guardie sono numerose, ma anche le zone d'ombra. Notare le frecce d'acqua sul distributore nell'angolo.

destra c'è un vaso d'oro (bottino: 425). Quando le guardie sono voltate, entrate nell'ufficio del vice. Prendete le monete sul tavolo (bottino: 474). Forzate l'ufficio di Hagen. Prendete il suo biglietto da visita dal tavolo (obiettivo 3 ok), passate all'ufficio di Mosley. Prendete la chiave sul tavolo. Andate nelle scale, a sinistra sul tavolino c'è una bottiglia (bottino: 524). Forzate l'ufficio di Truart, prendete le monete dal tavolo (bottino: 599), prendete gli oggetti da sopra il camino (bottino: 709), spegnete il fuoco, toccate la statua di sinistra e si apre un passaggio (segreti: 5) che dà sulla stanza degli allenamenti al piano di sotto. Uscite e andate agli uffici della direzione a sud-est. Nello scaffale a sinistra c'è un interruttore (segreti: 6).
Il passaggio porta all'archivio delle prove. Tornate indietro al primo piano e salite la scala a nord-est, spegnendo la torcia e aggirando la guardia, che ha la chiave alla cintura. Se vi vede vi nascondete un attimo lì nel sottoscala. Nella stanza a destra c'è un libro con il codice per la camera blindata, 4026. In fondo e azionate l'interruttore nella libreria al centro (segreti: 7). Arrivate in fondo (segreti: 8). Buttatevi nell'ufficio principale.
Un giro tra i tavoli rivela una statuetta (bottino: 724). Sulla colonna a sud-est c'è una leva per accedere al settore delle guardie (segreti: 9). Nella stanza in capo al corridoio c'è una bomba accecante dietro le casse. Infilatevi nella stanza a sinistra. In queste stanze ci sono diversi oggetti utili. Aprite il portone a ovest. Aprite il portone a destra con la vicina leva, passate nel cortile, rientrate dalla porta a nord-est. Andate all'archivio delle prove passando dall'ufficio direzionale. In fondo al corridoio a destra c'è una testa meccanica. Quando è girata, andate e fermatevi proprio sotto, e quando è girata ancora, fate l'altra metà della stanza.
Seguite il corridoio, andate a destra. Nella camera blindata ci sono oggetti preziosi (bottino: 1113) e la scatoletta metallica. Lasciate il biglietto di Hagen (obiettivo 4 ok), portate la scatoletta nel suo ufficio (obiettivo 5 ok). Andatevene per dove siete venuti (obiettivi 1, 2 e 6 ok).

MISSIONE 4: AMBUSH!

OBIETTIVI:

1. Tornare a casa a nord-ovest.

2. Non uccidere nessuno.

A destra, girate l'angolo, in fondo salite sulla cassa e scalate la parete. Entrate dalla porta, seguite il corridoio, saltate dalla finestra. Avanti c'è la piazza del mercato. In fondo buttatevi in acqua a sinistra, a nord fino al grande cancello, fate il cunicolo a sinistra, poi a destra, e dritti sino ai gradini. Salite, nascondetevi, aspettate che le due guardie siano passate, andate a destra, ancora a destra, passate il ponte e il piccolo arco subito a destra. In fondo, a destra. Stendete la guardia. Andate a sinistra, entrate nel vicolo a sinistra.

NUOVI OBIETTIVI:

3. Prendere la chiave del cancello nascosta a casa.

4. Andare a Shalebridge.

Entrate sotto le arcate e andate avanti. Girate a destra, poi a sinistra, prendete una cassa e usatela per arrivare ai piani di legno. Quando la guardia sul piano scende ed esce, entrate. Entrate nella stanza in fondo (obiettivo 1 ok). quando la guardia è voltata entrate a sinistra.
Aprite il ripostiglio. Toccate il gancio a sinistra, prendete tutto (obiettivo 3 ok). Ora avete anche 1113 denari, ma non è tecnicamente un bottino perché erano già nel vostro covo. Rifate la strada a ritroso sino a dove vi siete buttati in acqua. Uscite dall'acqua per i gradini che vedete a sinistra, passate l'arco.
Siete nella piazza del mercato, ma sulla sponda nord. Avanzate, dietro l'angolo c'è una donna, stendetela. Idem per la guardia sul ponte, ha un sacchetto di monete (bottino: 1213). Passate il ponte, andate a sinistra. Seguite la strada, all'incrocio a sinistra, ancora a sinistra, poi a destra. In fondo colpite la guardia, andate a destra, a sinistra colpite le due guardie

Missione 3 - Vedere sott'acqua è più difficile, ma la bussola e i frequenti pozzi vengono in aiuto.

Missione 4 - In quest'aiuola rialzata trovate due frecce d'acqua e una di muschio.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Missione 5 - L'unico segreto del livello è una fossa per cadaveri. E gli insetti pungono.

ferme e spostate i corpi nell'ombra. Andate a destra quando la via è libera, nascondendovi all'ombra dei pilastri. Oltrepassate il portico e quando le due guardie della strada si voltano mettetevi nell'ombra a destra. Quando le guardie tornano indietro, seguite la strada e passate il cancello (obiettivi 2 e 4 ok).

MISSIONE 5: EAVESDROPPING

OBIETTIVI:

1. Ascolare lo sceriffo quando suona la mezzanotte.
2. Rubare almeno 1200 denari.
3. Non uccidere nessuno.
4. Tornare al punto di partenza.

A sinistra, poi a destra, forzate la porta a sinistra, stendete il domestico. Il cadavere dell'uomo ha un sacchetto (bottino: 25). Forzate anche l'altra porta. Quando dopo vorrete ripassare, la seconda porta ha a sinistra in basso una leva che rivela una fossa (segreti: 1). Dritti, alla porta entrate e aprite le ceste (bottino: 100).
Uscite e girate a sinistra, all'aperto dritti, su per le scale a destra. Ascoltate lo sceriffo (obiettivo 1 ok). Scendete le scale, aspettate che la guardia passi. Entrate dalla porta da cui è uscita, scendete le scale a destra.
Nel sottoscala c'è una statuetta (bottino: 125). State lì, quando le due guardie vanno via andate a destra. A sinistra c'è la porta per le catacombe, uno scheletro è nei dintorni, stendetelo con la spada, visto che è già morto.
Le catacombe rivelano una cassa con contiene un bicchiere d'oro (bottino: 140), una cesta con un martello (bottino: 215), due casse con monete (bottino: 220), una cassa con una pozione rivitalizzante. Aspettate lo scheletro che esce dalla porta a nord-ovest, stendetelo con un colpo di spada alla nuca.
Trovate una cassa con un pendaglio (bottino: 420), poi una statuetta (bottino: 435), e un martello prezioso (bottino: 510).
Forzate la porta a nord-ovest. D'ora in poi colpite tutte le guardie che potete. Il robot si disattivano con due frecce d'acqua nella feritoia dietro.

NUOVI OBIETTIVI:

5. Fare uno stampo della chiave della cassetta di sicurezza.
6. Portare via lo stampo.

Nota sui nuovi obiettivi: la chiave della cassetta di sicurezza si trova in posti diversi per ogni partita, nel gioco viene detto siano 14, ma non in tutti si trova una chiave fasulla. Qui sono state trovate nove chiavi, ognuna può essere quella giusta. Ricordate dove trovate la chiave perché dovrete riportarla a posto.
Aprite le porte nei pilastri, c'è una chiave (1). Chini, andate all'altare, c'è una chiave (2), dei soprammobili e due candelabri (bottino: 675). Dalla porta a sud-est, dritti per il corridoio, salite le scale a destra, entrate e scendete le scale, in fondo c'è un mobile con una chiave (3), un tavolo con un soprammobile (bottino: 725). Entrate nella porticina, nel basso passaggio c'è una scatola (bottino: 825). Uscite dall'altra parte, sul tavolo c'è una chiave (4). Salite, sul mobile ci sono tre bicchieri preziosi (bottino: 870). Ritornate nella cattedrale.
All'incirca a metà accucciatevi e prendete la pergamena e il pendaglio tra le panche (bottino: 995). Uscite dalla cattedrale dalla porta sud-ovest, a sinistra poi dritti. Entrate nelle due casupole, che contengono monete e una cesta (bottino: 1119).
Subito a nord-est c'è una scala. Salite e quando le due guardie sono lontane, correte nel piccolo magazzino. Prendete la chiave (5), i preziosi (bottino: 1184), e la pozione nella cassa. Aprite la cassa vicino alla parete sud del magazzino (bottino: 1209, obiettivo 2 ok), entrate nella cattedrale e mettetevi nel punto oscuro vicino allo scaffale, che contiene una statuetta (bottino: 1229). Poi entrate a sinistra, prendete la chiave (6) e le due bottiglie sul tavolo (bottino: 1324). Salite, nella stanza c'è una cesta (bottino: 1524), e una pergamena.
Tornate giù, uscite a sinistra e fate tutta la navata. Quando la guardia nella stanza è girata, colpitela, alla

Missione 4 - I soldati non guardano mai in alto, ma voi guardate sempre in basso, prima di saltare.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Missione 6 - Sporgersi da un nascondiglio non vi fa rivelare, e risulta molto utile per vedere i dintorni.

cintura ha una pozione. Scendete dalla scala e forzate la cassa (bottino: 1624). Risalite, usate la scala che va in alto. Prendete il calice (bottino: 1639), e la chiave (7). Tornate giù, aprite la porta a ovest e percorrete il corridoio. Nella stanza c'è una guardia, quando è girata colpitela. Sullo scaffale nell'angolo c'è un candelabro (bottino: 1689). Come prima, ci sono due scale a muro. Scendete, sul tavolo c'è un sacchetto (bottino: 1739). Poi salite, c'è un calice (bottino: 1754), e una chiave (8). Uscite verso la navata e prendete la statuetta sullo scaffale (bottino: 1769). Tornate alla scala da cui siete saliti vicino alle casupole, nell'angolo del cornicione c'è un calice (bottino: 1784). Tornate all'ingresso delle catacombe, ma non entrate, andate a destra nel laboratorio. Prendete le frecce e l'occhio meccanico dal bancone a destra. Dritti verso il robot, vicino c'è una chiave (9).
A destra, ancora a destra, poi a sinistra usate la chiave del deposito con la cera (obiettivo 5 ok), prendete il coltello a sinistra e usatelo con lo stampo (obiettivo 6 ok).

NUOVI OBIETTIVI:

7. Rimettere al suo posto la chiave della cassetta di sicurezza.

Eseguite (obiettivo 7 ok).

Tornate ai cancelli iniziali (obiettivo 3 e 4 ok).

MISSIONE 6: FIRST CITY BANK AND TRUST

OBIETTIVI:

1. Entrare nella banca.

2. Trovare il numero della cassetta di sicurezza nella Hall of Records.

3. Rubare la registrazione dalla camera blindata.

4. Uscire dalla banca.

5. Non uccidere nessuno.

Missione impegnativa, non è richiesto bottino. Andate a est sino a trovare una zona d'ombra. Aspettate che passino le 3 guardie e continuate nella stessa direzione. Arrivati a un muro, a sinistra in basso c'è una finestra, forzatela (obiettivo 1 ok). Scendete a destra, girate l'angolo, nella prima stanza a sinistra c'è un candelabro (bottino: 25). In fondo al corridoio, girate l'angolo. Entrate nel magazzino, nella parte rialzata a destra c'è una cassa con un piatto d'oro (bottino: 50), in fondo andate a sinistra e ancora a sinistra. Andate di corsa e schivate tutti i robot. Seguite il corridoio principale sino a una sala macchine, prendete il passaggio a sinistra, girate a destra, proseguite e vi trovate in un largo corridoio, andate a sinistra verso una sala macchine, girate a sinistra e seguite il nuovo corridoio. Nella sala andate a destra e svoltato l'angolo andate subito sotto la testa meccanica, usate la leva ed entrate nella stanza. Aprite il pannello, della camera blindata, e per tentativi fate sì che tutti i cilindretti siano rientrati. Tornate al punto di partenza e stavolta salite a sinistra. Aprite la porta e quando l'arciere esce andate di corsa verso la porta a nord, poi a destra, aprite la porta a destra e state sulla soglia. Quando le due guardie smettono di parlare e se ne vanno, andate a nord. Entrate e spegnete le luci. Salite le scale sulla sinistra, se volete disattivate i robot con delle frecce d'acqua. Andate a sud, nell'angolo c'è un soprammobile (bottino: 100). La Hall of Records è dietro la porta a est. Spegnete la torcia vicina. Aprite la porta e quando la testa meccanica è girata dall'altra parte, andate alla porta a sinistra di corsa e chinatevi. Aprite la porta, alzatevi e andate a sinistra, salite per lo scivolo e prendete la pergamena sulla scrivania. Apprendete che la cassetta da aprire è la n° 11 (obiettivo 2 ok). Uscite e andate a ovest, in un corridoio secondario a sinistra c'è l'interruttore delle luci. Se volete proseguire verso sud, arrivate alla camera nell'angolo sud-est del piano, salite sul palco semicircolare, usate la leva in basso a sinistra, scendete e il palco rivela due pozioni e una freccia di muschio (segreti: 1). Altrimenti, ignorando teste meccaniche e robot, passate nella stanza a ovest, poi a sud e a est. Salite al terzo piano. Andate a destra, poi ancora a destra e arrivate al passaggio obliquo, passate di corsa il corridoio quando la guardia è lontana e a destra c'è la Sala delle Statue. Dietro la seconda statua a sinistra c'è una levetta, che apre una camera (segreti: 2), vuota di preziosi, dietro all'ufficio a est. In fondo trovate un vaso d'oro (bottino: 175). Andate a sinistra e poi a destra, sistemate la guardia di ronda e andate verso ovest sino all'Ufficio della Sicurezza. Nel bancone a destra c'è un bicchiere d'oro e sul mobile un piatto prezioso (bottino: 200). Entrate e spegnete il sistema di controllo nella sala d'accesso. Tornate al primo piano saltando sull'albero dalla balconata circolare. Andate a sud-est e poi a ovest, prendete le monete dal bancone (bottino: 279), attraversate la sala d'accesso. La cassaforte a lato contiene delle frecce d'acqua. Andate a nord, poi di corsa a ovest, aspettate che un robot apra la porta a nord e andate dritti verso la camera blindata. Disattivate la testa meccanica con l'interruttore nella stanzetta a sinistra. A destra c'è un soprammobile (bottino: 304). Aprite il portello e salite al terzo piano, prendete la registrazione (obiettivo 3 ok) e uscite di corsa attraverso la sala d'accesso (obiettivi 4 e 5 ok).

Roberto Aresu

Missione 6 - Il pannello segreto si apre con una leva sopra il palco.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GABOLE

fungirl	Crea una Fungirl
workit	Crea un Prost 1
mansdream	Crea un Prost 2
specialguy	Crea un Hung
averagejoe	Crea un Male Dweller 1
averagejack	Crea un Male Dweller 2
averagejohn	Crea un Male Dweller 3
janeplain	Crea un Female Dweller 1
jillplain	Crea un Female Dweller 2
femfatale	Crea un Subgirl 1
nastyone	Crea un Subgirl 2
varmint	Crea un Rat
bestfriend	Crea un Barman
bringmeadrink	Crea una Waitress
bustamove	Crea un Dancer 1
cutarug	Dancer 2
mixalot	DJ
tophat	Crea un Pimp Daddy
onsteroids	Crea un Behemoth
addedfirepower	Crea un Offensive Bot
keepmecompany	Crea un Companion Bot
letmein	Crea un Bouncer

ARMY MEN: AIR TACTICS

Durante il gioco premere BACKSPACE e digitare in seguito uno dei seguenti codici:

Codice	Effetto
!ripoff blue	Energia al massimo
!ripoff red	Salute infinita
!ripoff white	Per perdere la missione

MESSIAH

Premere nel gioco il tasto Escape e digitare senza alcuna pausa i seguenti codici:

Codice	Effetto
ucantkillme	Invincibilità
fleshnblood	Toglie l'invincibilità
braindead	Intelligenza Artificiale spenta
einstein	AI Intelligenza Artificiale accesa
freezecam	Blocca la telecamera
toohardforme	Finisce il gioco in corso
charwireon	Wireframe del personaggio acceso
charwireoff	Wireframe del personaggio spento
worldwireon	World Wireframe On
worldwireoff	World Wireframe Off
gamespot	Crea munizioni per l'arma
voodooextreme	Crea il Bazooka
softwarebuys	Crea le granate
weldme	Crea la fiamma ossidrica
buzzbuzz	Crea il Buzzsaw
boomstick	Crea il fucile a pompa
rapidfire	Crea il mitragliatore
slicendice	Crea il Maimer
lightmeup	Crea il lanciafiamme
cooloff	Crea il Pak Gun
bigbang	Crea il Bazoöka
coolfx	Crea il Maser
stickaround	Crea l'Harpoon Gun
illbeback	Crea munizioni per l'arma
getsome	Crea granate
lcop	Crea un Light Cop
mcop	Crea un Medium Cop
hcop	Crea un Heavy Cop
rcop	Crea un Riot Cop
guncmndr	Crea un Gun Commander
incharge	Crea Domina
mynightmare	Crea un Armored Behemoth
cantseemyface	Crea un Welder
workinman	Crea un Worker
egghead	Scientist
glowstick	Crea un Radiation Worker
heydoc	Crea un Medic
smellyguy	Crea un Chot 1
nohygiene	Crea un Chot 2
idontdance	Crea un Chot 3
scumbucket	Crea un Chot 4
chotling	Crea un Chot Dwarf
smellysteroids	Crea un Chot Behemoth

METAL FATIGUE (DEMO)

Vedere tutta la mappa

Premere F9 durante una missione per vedere la mappa completa per circa 2 minuti.

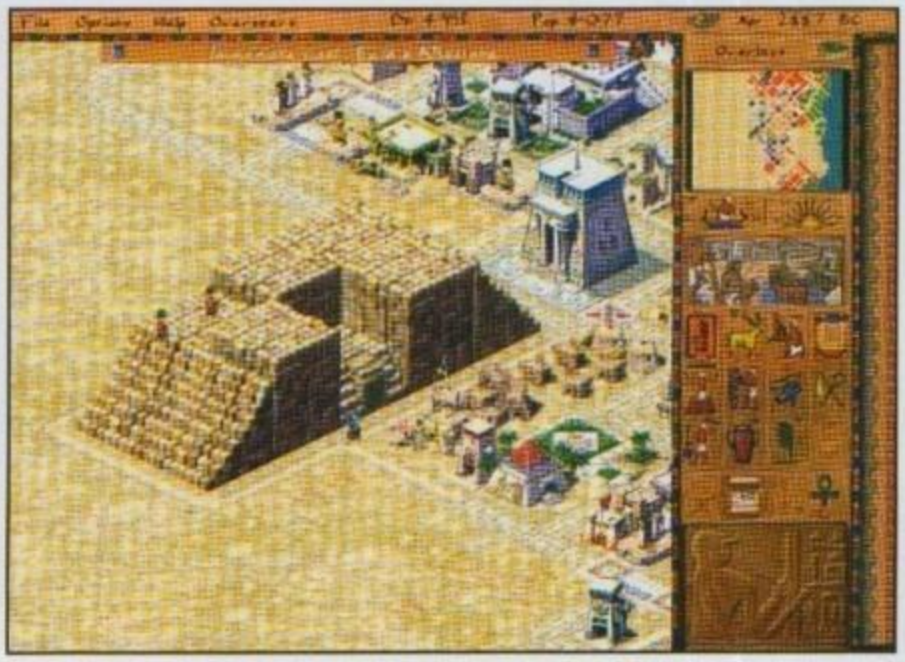
In questo tempo anche il nemico potrà vedervi.

Bloccare la salute

Premere F11 per bloccare la salute di tutti i giocatori (nemici inclusi purtroppo)

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



STARLANCER

Saltare a qualsiasi livello e volare qualsiasi nave

Nella schermata di inizio tenere premuto CTRL e digitare "potato".

Quando l'indicatore di missione rosso appare nell'angolo in alto a sinistra dello schermo ("M1" indica che è selezionata la missione 1), digitare il numero della missione che si vuole giocare.

NB: ci sono 24 missioni in *StarLancer*. Per scegliere quelle dalla 1 alla 9 digitare il numero preceduto dallo zero.

Dopo aver selezionato la missione che si vuole giocare selezionate la nave che si desidera pilotare.

Ecco alcuni modi per farlo: per selezionare le navi normalmente attivabili per la missione scelta premere CRTL+ENTER per muoversi direttamente nella sala del Briefing e selezionare la nave.

Per selezionare invece una qualsiasi nave tenere premuto SHIFT e premere l'appropriato Tasto Funzione per la nave desiderata Ecco una tabella con le navi disponibili associate ad ogni tasto:

Tasto funzione	Nave
F1	Predator
F2	Naginata
F3	Grendel
F4	Crusader
F5	Coyote
F6	Mirage IV
F7	Tempest
F8	Patriot
F9	Wolverine
F10	Reaper
F11	Shroud
F12	Phoenix

STAR TREK: ARMADA

Premere ENTER durante il gioco e digitare:

Codice

Effetto

kobayashimaru

Saltare alla missione successiva

showmethemoney

Aumentare il denaro

phonehome

Chat List in modalità Multiplayer

canofwhoopass

Attiva il limite per l'Intelligenza Artificiale sulle proprie navi

imouttastepwithreality

Entra nel Quadrante Gamma

youstopmecold

Velocizza la produzione di navi

avoidance

Velocizza la produzione di equipaggio

Invulnerabilità

Aprire innanzitutto il file RTS_CFG.H. Andare sulla la linea sotto "difficulty settings" e modificare la riga "float EASY_DAMAGE = 0.5" oppure "float HARD_DAMAGE = 2.0" con "float EASY_DAMAGE = 0.0" oppure "float HARD_DAMAGE = 0.0"

Trasportare più persone

Modificare lo stesso file di prima (RTS_CFG.H.) e cercare la riga con TRANSPORTER_MAX = 5;. Cambiare questo numero con qualcosa di più alto per portare un maggior numero di persone

Soldi infiniti

Con questo trucco il giocatore potrà accedere a una nave stellare di classe NEBULA con il GEMINI EFFECT. Parcheggiare innanzitutto la propria NEBULA accanto a un'altra nave (meglio se una appartenente alle prime tre classi) molto vicino. Sparare il GEMINI EFFECT sulla seconda nave e una volta duplicata farla smantellare. Se si opererà rapidamente si otterranno molti soldi senza perdere alcuna nave. Ovviamente il processo può essere ripetuto all'infinito.

Modificare i parametri della raccolta di risorse.

Nel file RTS_CFG.H andare in basso fino alla riga

// resource gathering parameters

Qui ci sono cinque parametri che si possono modificare:

1. Il massimo Dilithium che si può raccogliere

2. Il massimo ammontare di ufficiali

3. Il massimo ammontare di equipaggio

4. L'ammontare iniziale di Dilithium

5. L'ammontare iniziale dell'equipaggio

int cfgMaxDilithium = Il massimo Dilithium che si può raccogliere int cfgMaxOfficers = Il massimo ammontare di ufficiali

int cfgMaxCrew = Il massimo ammontare di equipaggio

int cfgStartingDilithium = L'ammontare iniziale di Dilithium

int cfgStartingCrew = L'ammontare iniziale dell'equipaggio

FARAON

Localizzare il file Pharaoh_Model_Normal.txt ed entrare nelle Proprietà. Deselezionare l'opzione 'read-only' e premere OK.

Aprire il file con un editor di testo e, seguendo le istruzioni qui di seguito, cambiare le impostazioni a proprio piacimento. Salvare il file e assicurarsi che sia ancora 'read-only' prima di giocare.

Vincere all'istante

Durante il gioco premere Ctrl+Alt+Shift+C e digitare "Pharaohs Tomb".

Dei arrabbiati

Durante il gioco premere Ctrl+Alt+Shift+C e digitare "Fury of Seth"

Nuovi Deben

Durante il gioco premere Ctrl+Alt+Shift+C e digitare "Treasure Chest"

Attacco da terra

Durante il gioco premere Ctrl+Alt+Shift+C e digitare "mockattack1"

Attacco dal mare

Durante il gioco premere Ctrl+Alt+Shift+C e digitare "mockattack2"

Inondazioni migliori

Durante il gioco premere Ctrl+Alt+Shift+C e digitare "Bounty"

Inondazioni peggiori

Durante il gioco premere Ctrl+Alt+Shift+C e digitare "Mummys Curse"

Esportazioni aumentate

Durante il gioco premere Ctrl+Alt+Shift+C e digitare "Pharaohs Glory"

Meno commercio

Durante il gioco premere Ctrl+Alt+Shift+C e digitare "Bird of Prey

Proteggere i soldati

Durante il gioco premere Ctrl+Alt+Shift+C e digitare "Typhonian Relief"

Distruzione

Durante il gioco premere Ctrl+Alt+Shift+C e digitare "Seth Strikes"

Case e Bazaar

Durante il gioco premere Ctrl+Alt+Shift+C e digitare "Cat Nip"

Peste assassina

Durante il gioco premere Ctrl+Alt+Shift+C e digitare "Kitty Litter"

Hippos molto arrabbiati

Durante il gioco premere Ctrl+Alt+Shift+C e digitare "Hippo Stomp"

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

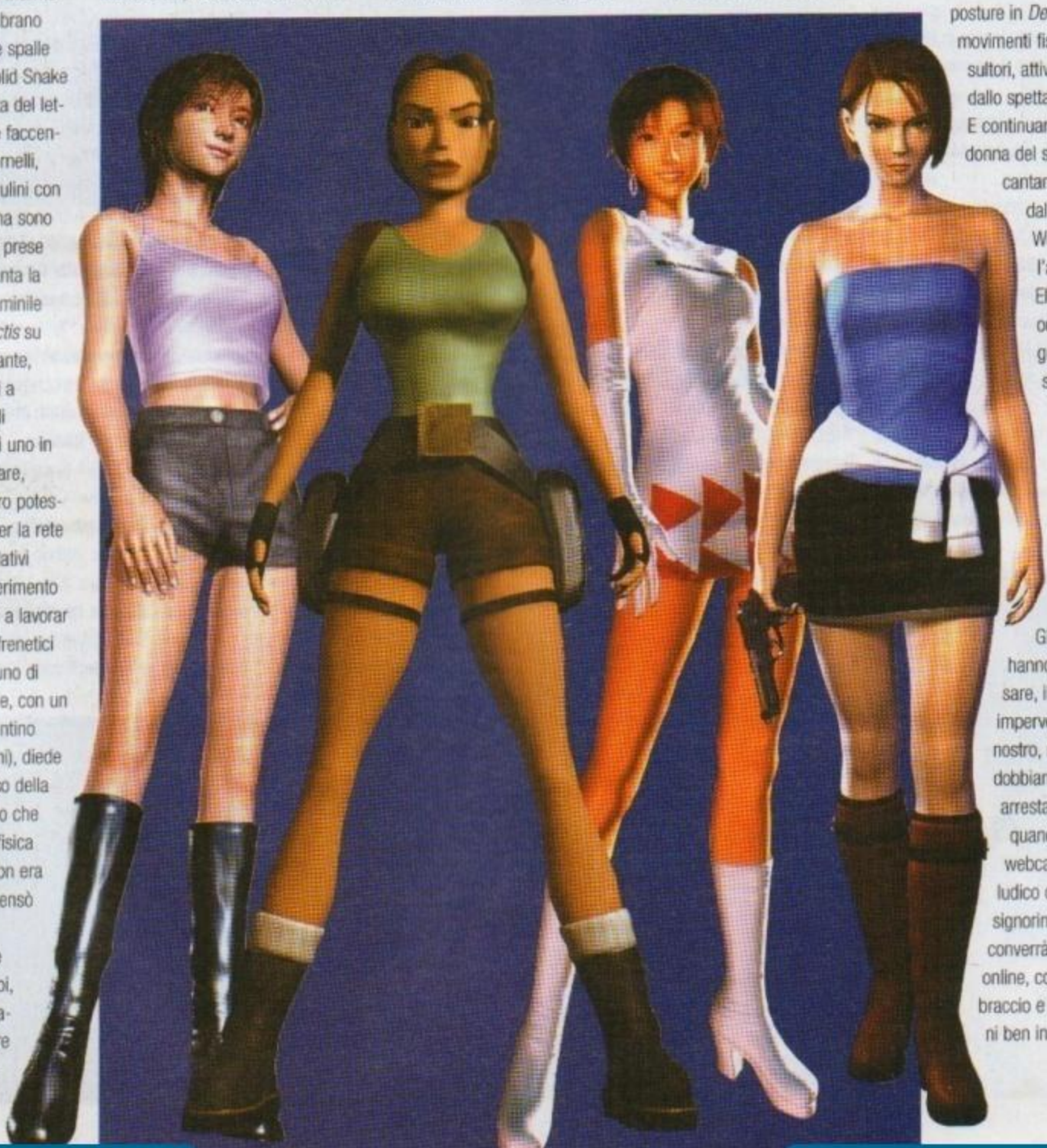
SE UN GIORNO BUKOWSKI E LA SIGNORINA CROFT...

Più di un valent'uomo è stato ridotto sul lastrico da una donna, sospirava Chinaski tra un whisky e una bottiglia di birra di terza categoria. Più di un valent'uomo. Le donne, del resto, sono delle cose bellissime, nulla di più. Donne che oggi mutano in codici binari del desiderio, in maitresse virtuali, intrattenitrici nei siti web, picchiatrici dai musi duri e glutei marmorei, cyber-eroine che sembrano dare bonarie pacche sulle spalle dei vari Indiana Jones, Solid Snake ed eroi da inserire a scelta del lettore, tutt'oggi relegati alle faccende domestiche, dietro i fornelli, bigodini in testa e grembiulini con su scritto "Il re della cucina sono io". La "brutta" piega che prese agli albori degli anni novanta la rivoluzione virtuale al femminile esercitò lo *ius primae noctis* su Diki, fanciulla del Sol Levante, splendido viso dagli occhi a mandorla, formato da abili sequenze di zeri e numeri uno in grado di cantare, presentare, essere deejay e quant'altro potesse fungere da contorno per la rete web, ancora in erba, e relativi utenti. I protocolli di trasferimento ipertestuale continuavano a lavorar sodo, i mouse a cliccare frenetici nell'html, sino a quando uno di essi non ebbe una svista e, con un movimento brusco e repentino (così riferiscono i testimoni), diede vita al seno più prosperoso della storia videoludica, un seno che sfidava qualunque legge fisica e/o termodinamica. Newton era solo un povero sciocco, pensò la signorina Croft. *Tomb Raider* imperversava nelle console prima e sui PC poi, donando a giovani esploratori elettronici inquadrature tra il claustrofobico e l'erotico, giù per quei cunicoli mortuari profanati in nome dell'archeologia. Uzi e razzi segnalatori si susseguirono puntualmente nel corso degli anni con numeri progressivi e stesse misure di circonferenza toracica. Qualche curva di Bezièr aveva solamente reso il tutto più gradevole, assieme a una treccia dondolante e ritocchi estetici qua e là. Orientali dai lineamenti sottili, nasini all'insù e occhi affilati, Ai Fukami e Reiko Nagase, autostoppiste in *Ridge Racer* e seguenti, timidi oggetti di desiderio degli improvvisati piloti. Nulla a che vedere con la tenacia e il sangue freddo che poteva vantare una certa Jill Valentine, in quel di Racoon City. Venne poi la volta di Ananova, gelida presentatrice virtuale dagli occhi verdi, composta nei modi di fare e nel linguaggio, fin troppo. La donna digitale italiana si chiama oggi SuperEva, abita tra le pagine web dell'omonimo portale del provider Dada, un leggero sorriso pieno di promesse e servizi gratuiti previa protezione di password e userid. Donnine deformate tecnologicamente all'interno del marketing Sony, un'improbabile Fi-Fi che si faceva portavoce, mesi orsono, di conquiste a base di *mental wealth*, lune da conquistare ed energia per sognare. Credo catodico e salmi della generazione digitale.

Un'anoressia dubbia che devia dalla sofisticata realizzazione di glutei, cosce e tronco di donne quali Anna, Nina e relative compagne, decane matrone di titoli Namco su PlayStation e Dreamcast, distante dalle curate posture in *Dead or Alive 2* e dai movimenti fisici ondulatori e sussultori, attivabili a piacimento dallo spettatore.

E continuare con Mya, prima donna del sito Motorola, T-Babe, cantante biondina plasmata dalla Glascow Records o Webbie, messa su per l'agenzia di moda Elite. Morali sintetiche, occhi bionici che non guardano ma che sembrano guardare, *"labbra cromate, ricordi seriali, emozioni e un nuovo impianto sessuale"*. Principesse turniste da salvare non se ne vedono granché, ormai.

Gli idraulici baffuti hanno ben altro a cui pensare, il bovarismo ludico imperversa e noi, dal canto nostro, non possiamo e non dobbiamo fare molto per arrestarlo. Almeno fino a quando non sentiremo di webcam e voyeurismo ludico con Xiaou o la stessa signorina Croft. Solo allora converrà prepararsi a farlo online, con il joypad sottobraccio e il manuale d'istruzioni ben in vista.



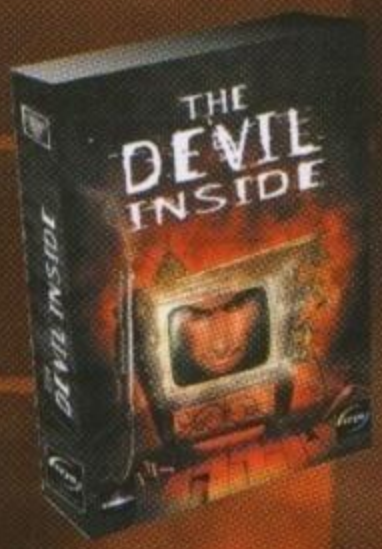
Lorenzo Antonelli

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Dagli autori di Alone in the Dark

THE DEVIL INSIDE



STASERA SEI IN TELEVISIONE DÌ ALLA MAMMA DI ANDARE A DORMIRE

Notte di Halloween. Il primo canale via cavo dedicato ai fenomeni paranormali e all'orrore. Un investigatore che può materializzare il suo diabolico doppio femminile. Un'orda di creature maledette fuggite dall'inferno. Una casa abbandonata dove ogni incontro può segnare per sempre il tuo destino....

CTO

WWW.DEVIL-INSIDE.COM

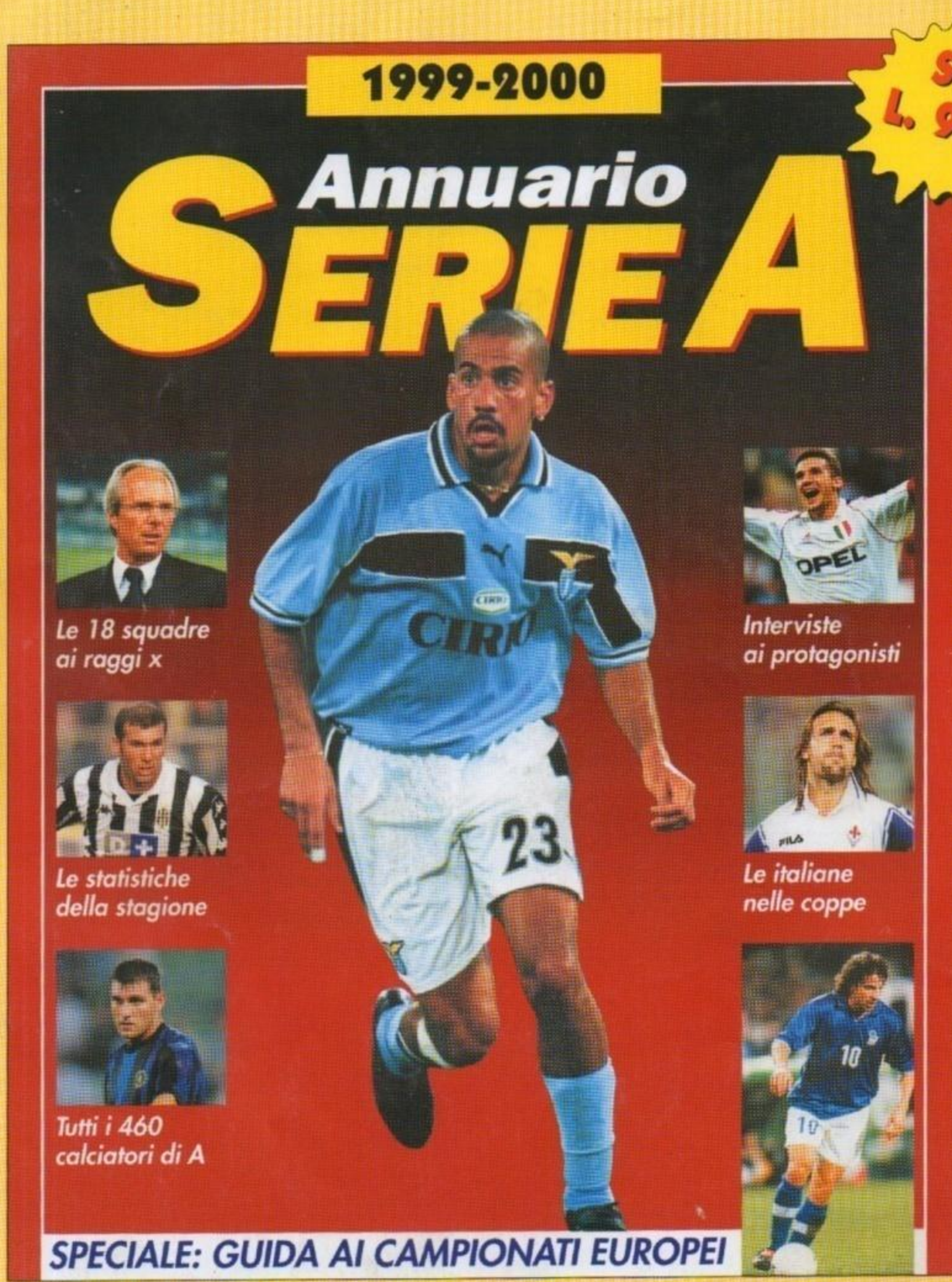
cryo

99/2000 © Cryo Interactive. Design by GameSquad. All rights reserved.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

160 pagine a colori con foto, statistiche, commenti sulla stagione 1999/2000



IN EDICOLA

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/